2'95€

200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKéMON | 500 TRUCOS

REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | N64 | GB COLOR

Nintendo® Acción

¡LE HEMOS PUESTO UN 100!

¡¡EL JUEGO DEL SIGLO!!

LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER

GUÍA DE COMPRAS

Los mejores juegos para GameCube, Game Boy Color y GB Advance

¡¡Primeras imágenes!!

¡¡VAYA BOMBAZOS SE ACERCAN A GAMECUBE!!

MARIO KART

MARIO GOLF

STARFOX

¡LLEGA LA NUEVA GENERACIÓN!

POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO

¡Vas a alucinar con todas sus novedades!

Nº 127 JUNIO

8 424094 810024 00127

¡¡LOS MEJORES JUEGOS PARA GC Y GB ADVANCE!!

SPLINTER CELL

BURNOUT 2

RESIDENT EVIL 2

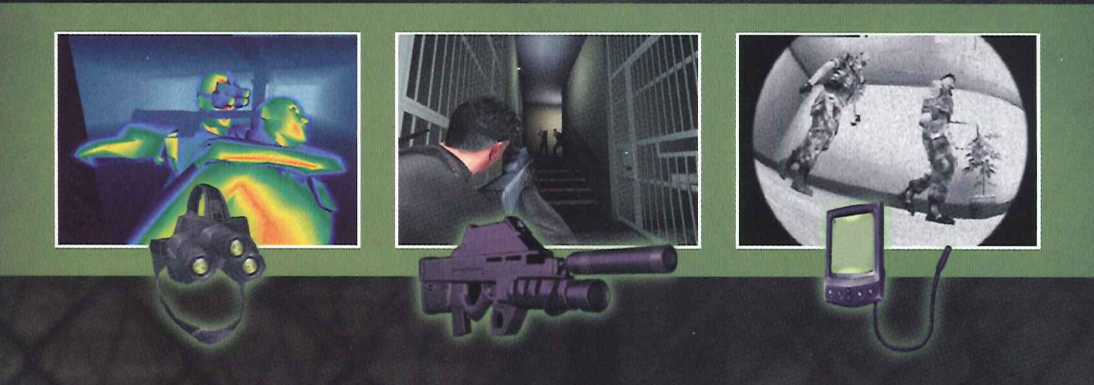
CRASH BANDICOOT 2

Regla Nº1: ***No dejar rastro***

Regla Nº2: ***Si piensas que es un juego, estás acabado***

Una nueva dimensión conectando tus dos consolas

NINTENDO GAMECUBE™ y Game Boy Advance™





- **Una nueva arma** sólo para NINTENDO GAMECUBE™ - **La bomba lapa**
- Usa tu Game Boy Advance™ como un **nuevo accesorio** (acceso remoto a las cámaras, teclados, minas de pared, ametralladoras y mini-mapa)
- Desbloquea **5 nuevos niveles** de tu juego en Game Boy Advance™

www.splintercell.com

GAME BOY ADVANCE







PlayStation 2

PREVIEW



Descubre el secreto de ENTER THE MATRIX: acción elevada al cubo

La licencia de cine más esperada, el juego de película más impactante, el producto de la Generación Matrix, luce así en CUBE

PÁGINA 26

GANA UNA SP Y UNA GAMECUBE pág. 70

PORTADA

Comienza la fiebre por RUBÍ Y ZAFIRO los nuevos Pokémon

El momento que esperabais, por fin está a punto de llegar. Así serán las nuevas ediciones de Pokémon para GB Advance

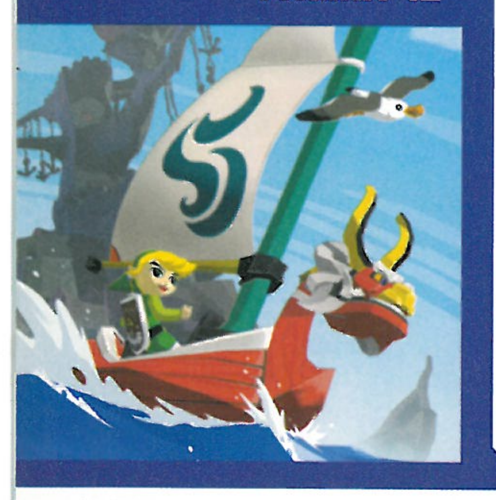
PÁGINA 18

NOVEDADES

ZELDA: THE WIND WAKER un aplauso al juego perfecto

Hemos preparado una review de 6 páginas en la que podrás descubrir cómo las gasta Link

PÁGINA 42



NOVEDADES

El juego de moda se llama SPLINTER CELL y está aquí

Puntuamos las nuevas versiones para Cube y Game Boy Advance

PÁGINAS 48 Y 60



SUSCRÍBETE A LA REVISTA pág. 97

REPORTAJE

Haremos que sueñes con las NUEVAS ESTRELLAS NINTENDO

Mario Kart, Final Fantasy, Starfox... los últimos juegos de Nintendo ya están aquí, y te los presentamos en primicia absoluta

PÁGINA 38

No esperes que te miren a los ojos.



Tamaño de bolsillo

Bateria recargable

Pantalla iluminada

http://sp.nintendo-europe.com

Nintendo®
GAMING 24:7™

GAME BOY ADVANCE SP™
for men

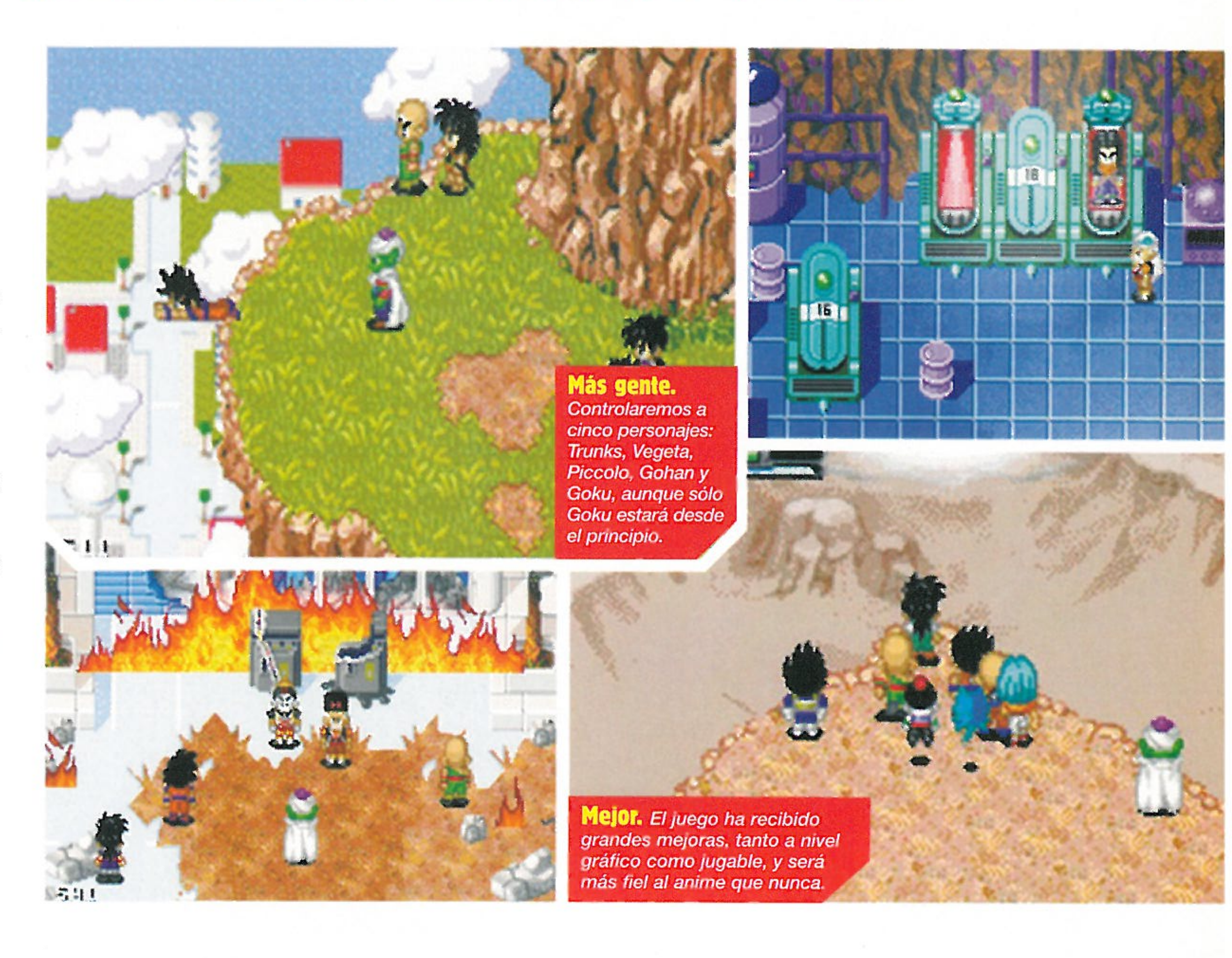
Más mundos, más personajes... Goku volverá a arrasar

GOKU VUELVE A GBA CON «DRAGON BALL Z II»

La nueva aventura llegará el 27 de junio con grandes novedades

En el nuevo «Dragon Ball Z II» **la historia nos va a sumergir en el cómic,** aumentarán los personajes controlables, el universo ha crecido casi tanto como las horas de juego, y se ha depurado el sistema de batalla. Menudas credenciales, ¿verdad? Pues no pares, que aún hay más.

Habrá **10 gigantescos mapeados** que explorar a fondo para abrir nuevas zonas y personajes. El esquema de juego seguirá la línea del anterior "Dragon Ball"; por ejemplo, el concepto de Rol y acción bajo una perspectiva aérea no cambia, pero ya simplemente el hecho de jugar con diferentes personajes hará que la historia varíe ligeramente. Además el **sistema de batalla se ha depurado.** Mejorará la respuesta a los controles, y alucinaremos con el nuevo y excitante **modo Super Saiyan.** Por otro lado nos hemos enterado de que habrá un mapa 3D por el que movernos rápidamente entre los escenarios. "Top secret", amigos. Aunque ni así nos saltaremos las **25 horas de jugabilidad** que promete.



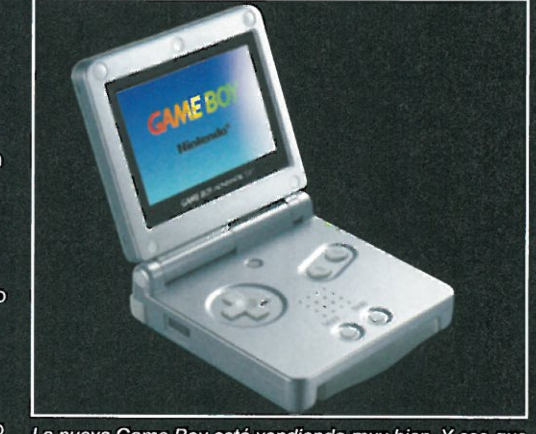
Más gente. *Controlaremos a cinco personajes: Trunks, Vegeta, Piccolo, Gohan y Goku, aunque sólo Goku estará desde el principio.*

Mejor. *El juego ha recibido grandes mejoras, tanto a nivel gráfico como jugable, y será más fiel al anime que nunca.*

GAME BOY VA BIEN, MUY BIEN

¡¡400.000 GBA SP vendidas en Europa en el primer fin de semana a la venta!!

"¿Os quedan Advance SP? Pues no, lo siento, están agotadas". Si ya has oído este mensaje en más de una tienda, tranquilo, Nintendo está a punto poner a la venta una **nueva remesa de 30.000 GBA SP.** Como has podido comprobar, **las primeras unidades "han volado"** de las tiendas a toda velocidad. Los datos lo reflejan: Nintendo nos cuenta que las 400.000 consolas vendidas durante el primer fin de semana del lanzamiento suponen todo un record... que se quedará corto cuando lleguen los Pokémon.



La nueva Game Boy está vendiendo muy bien. Y eso que aún no ha explotado el fenómeno Pokémon Rubí/Zafiro.

COSA DE ESPECIALISTAS

Conviértete en una estrella del cine con el nuevo «Stuntman»

Los creadores del megaéxito "Driver" van a volver a liarla con «Stuntman», un juego para GB Advance que te convertirá en un especialista de cine. Te esperan **seis películas** en las que tu objetivo será ejecutar una serie de acrobacias. Mezcla **acción, aventura** y conducción, y lo que más mola es que lo hace con un motor 3D prodigioso. **Infogrames lo lanzará a finales de junio.**





Estas pantallas pertenecen al rodaje de dos de las películas que ofrecerá el juego. En todas habrá que demostrar nuestra habilidad al volante.

VENTE A CAZAR VAMPIROS CON LA ATRACTIVA BUFFY

Sierra prepara «Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds» para Cube

El mini-DVD estará basado en un **episodio "extra" de la quinta temporada**. A la hora de jugarlo será una aventura de acción en tercera persona en la que el desarrollo de la acción y el tratamiento de los personajes dejarán ver la buena mano de los guionistas. Apuntad que no sólo habrá que combatir, también tendremos que solucionar bastante puzzles con alguno de los **cinco protagonistas jugables.** Cuando dejéis de mirarla, a Buffy, quedaos con efectos como la niebla volumétrica, las trabajadas texturas o esos reflejos dinámicos que tendrá el juego. Veréis cómo lo agradece la CUBE.



Esa puerta. *El objetivo de Buffy será liquidar a los vampiros que se están colando por la puerta dimensional que ha abierto algún desaprensivo.*



De moda. *El juego será una aventura de acción de las que se llevan últimamente.*

Buffymania. *Si no eres fan de Buffy Summers, la guapísima chica cazavampiros (interpretada por Sarah Michelle Gellar), seguro que conoces a alguien que lo es. Esta serie de televisión arrasa, así que la noticia de que Sierra y Eurocom van a llevarla a nuestra GameCube nos llena de alegría.*

¡¡NO ME MIRES ASÍ, QUE TE LANZO UN DERECHAZO Y...!!

Ríete hombre, que no estás en una pelea de verdad, sino en... "Black & Bruised"

En "Black & Bruised" los boxeadores han sido **diseñados con un humor y un estilo gráfico diferente,** pero nos espera mucha acción y buenos golpes. Tantos como se darán los 18 contendientes que han acudido al campeonato del mundo, a través de un control sencillo pero lleno de posibilidades. No os perdáis los super punchs, unos golpes supercontundentes, que harán salir pajarillos de los caretos rivales. Es de Majesco y sale el **23 de mayo.**



Cuando impactéis el puño en el ojo del rival, veréis que pone diferentes caras. Habrá hasta 30 expresiones faciales diferentes, lo que muestra hasta qué punto se ha mimado el juego.

SEGA NOS AVANZA EL NUEVO "PHANTASY STAR ONLINE"

El "Episodio III" se ha presentado en GameCube con novedades importantes

El punto de partida del nuevo "PSO" será el mismo de la anterior entrega. Este tercer episodio continuará con el argumento de la serie, los mundos y entornos de los dos primeros episodios, pero la jugabilidad tendrá una nueva dirección. A ver, sin asustarse. Lo único que cambiará es que **la acción en tiempo real se reemplazará por combates por turnos,** que se realizarán a base de cartas. ¿Habéis jugado con «Lost Kingdoms»? Pues la mecánica va a ser en ese estilo. Utilizando los poderes de las cartas, que antes tendremos que recolectar durante el juego.

Por supuesto, esta nueva entrega seguirá ofreciendo **conexión online,** así que esta vez en lugar de unir fuerzas con cibernautas para cascar a los jefazos, tendremos que reunir estrategias y cartas. Ni que decir tiene que habrá un modo offline, sin conexión, para hasta cuatro jugadores.





El aspecto gráfico del nuevo episodio también va a evolucionar, como la jugabilidad.

TERCERA ENTREGA DE "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS"

El juego estará basado en la nueva película: "El Retorno del Rey"

La película se estrena en **diciembre,** y el juego este otoño

Si hay película en el horizonte, hay juego, de eso no hay duda. Electronic Arts se va a encargar de traernos a nuestra GameCube la nueva entrega de "El Señor de los Anillos" producida por New Line Cinema. El nuevo megahit se estrenará el 17 de diciembre, y seguro que volverá a romper taquillas; el juego, también titulado "El Señor de los Anillos: el Retorno del Rey» lo tendremos aquí este mismo otoño.

Como "Las dos Torres", la segunda entrega de la trilogía, "El Retorno del Rey" volverá a **combinar acción sin tregua con escenas sacadas del propio filme** que nos sumergirán de lleno en la película. Y es que no veáis cómo pone eso de convertimos en Gandalf, Legolas, Gimli, Sam o Frodo, mientras escuchamos las voces de los actores reales y nos batimos el cobre contra los jinetes negros en los mismos escenarios de la película. Pues sí, todos los personajes de la historia regresarán a este nuevo episodio, en el que como veis por las imágenes que ofrecemos, **el aspecto gráfico se está cuidando al máximo.** La jugabilidad no parece que vaya a cambiar mucho desde el anterior juego, aunque lo que es seguro es que la aventura durará bastante más.



Todo Nintendo. *Habrá versión para GC y también para Game Boy Advance, aunque aún no sabemos si van a estar conectadas. Ojalá, sería una increíble experiencia.*



Qué impacto. *Las primeras pantallas que han salido a la luz nos muestran escenas impactantes, con luchas sin cuartel en unos escenarios muy bien ambientados.*





GANADORES DE NUESTROS CONCURSOS

Concurso Daredevil GBA

15 JUEGOS DAREDEVIL (GBA) + 15 SINGLES + 15 CAMISETAS

Nicola Atsma .... Alicante
Fernando García Osorio .... Asturias
Alberto Mejías Tavón .... Badajoz
Antonio González Rodríguez .... Barcelona
Rosa María Alvarez .... Bizkaia
Aarón Iñiguez Cerdilla .... Guipúzcoa
Dídac Blanch Puertas .... Lleida
Fernando Martín Malo .... Madrid
Isabel Sánchez Navas .... Madrid
Juan M. Hernández Ocaña .... Madrid
Adrián Bermúdez Martín .... Málaga
Fco. José Martínez Del Monte .... Murcia
Iván Ibáñez González .... Ourense
Alejandro Sampedro Torres .... Valencia
José D. Oriu Giner .... Valencia

Concurso Dakar 2 GC

JUEGOS DAKAR 2 (GC)

Juan M. Barreiro Juste .... A Coruña
Jorge Botet Ibáñez .... Barcelona
Mª Blanca Prieto Casado .... Burgos
Daniel Abadía Prieto .... Burgos
Ramón Blanch Borras .... Lleida
Isabel Piñeiro Lozano .... Madrid
Ignacio Vázquez Gómez .... Málaga
Valentín E. Marcos De La Peña .... Pontevedra
Demetrio Calvo Alonso .... Sevilla
José V. Martínez Escandell .... Valencia

VOLANTES

Rosa Verces Coma .... Barcelona
Iker Cuende Amorena .... Guipúzcoa
Marisa Cabezudo .... Madrid
Joaquín Serrano Pomares .... Málaga
Mª Jesús Martín Poncela .... Zamora

Concurso Metroid Prime

PACK METROID PRIME + CONSOLA GC FIRMADA POR MIYAMOTO + JUEGO METROID FUSION + GBA SP + CABLE LINK.

Toribio Martín Soria .... Bizkaia

PACK'S METROID PRIME + JUEGO METROID FUSION + CABLE LINK.

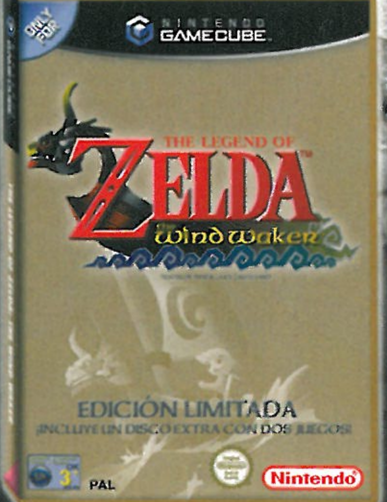
Juan Pérez Gancedo .... Alicante
María Amado Fernández .... Alicante
Miguel A. López Vicente .... Almería
Gustavo Tejerina Alvarez .... Asturias
Jorge Botet Ibáñez .... Barcelona
Joan José-Pitarch Dalmases .... Barcelona
Fernando Porta Zabala .... Madrid
Pablo Ferrolaza Martínez .... Madrid
Daniel Lugo Laguna .... Sevilla
Jorge Artero Polo .... Zaragoza





La leyenda continúa.

TEXTOS ñ en castellano



3 de Mayo 2003

Sé uno de los primeros en hacerte con esta fantástica aventura en su **Edición Limitada** y consigue el disco de bonus* que incluye los juegos:

- The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- The Legend of Zelda: Ocarina of Time Master Quest.

* Promoción limitada a las primeras 15.000 unidades puestas a la venta.

* Los juegos del disco de bonus no tienen textos de pantalla en castellano.



EL OGRO MÁS DIVERTIDO VUELVE A LA CARGA EN «SHREK 2»

El juego estará inspirado en el nuevo filme de Shrek, que está a punto de estrenarse

Activision y TDK colaboran para llevar a GameCube las nuevas aventuras de Shrek, en un **juego inspirado en la película** que se va a estrenar en breve. Decimos inspirado, porque, según hemos leído, el juego irá más allá. Desde luego recogerá momentos clave de la peli, pero no seguirá exactamente el mismo argumento y presentará muchas situaciones nuevas. Lo que es seguro es que lo vamos a pasar bomba.



De vuelta. *Shrek y colegas volverá a GameCube y GBA en junio, con un juego de aventuras*

SE ANUNCIA «METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES»

Konami y Nintendo presentan el nuevo MG, exclusivo para CUBE

El nuevo Metal Gear de GameCube ya tiene nombre: The Twin Snakes; fecha: **finales de año en Europa,** 2004 en Japón; y desarrolladores: el proyecto está siendo supervisado por Hideo Kojima, vicepresidente de Konami, y Shigeru Miyamoto, director de Nintendo, y está en las manos de Silicon Knights, autores del genial «Eternal Darkness».

Tanto Kojima como Miyamoto han declarado su emoción por lo que supone llevar a Cube esta serie. Kojima ha sido alumno de Miyamoto y está encantado de trabajar con él. ¿Qué nos espera en el juego? Pues básicamente una historia similar a la del Metal Gear original, combinada con los **gráficos y la jugabilidad de** la segunda entrega, **Metal Gear Sons of Liberty.** Excelente.





BATMAN TIENE NUEVO ENEMIGO

«Batman 2: Rise of the Sin Tzu» es la sorpresa de Ubi Soft para GameCube



Nuevo objetivo: acabar con Sin Tzu.



Aquí se ve claro que en el nuevo Batman no vamos a parar un momento de combatir.

Sin Tzu. *Un nuevo enemigo para Batman, un supervillano creado por el dibujante de éxito Jim Lee, por vez primera para este juego. Sin Tzu es un maestro de la guerra que va en busca de dignos adversarios a los que medirse.*

Desarrollado por el equipo de Ubi Soft en Montreal, «Batman 2: Rise of the Sin Tzu» ofrecerá acción y combates contra el plantel habitual de enemigos (exactamente cuatro villanos, incluido el "exclusivo" Sin Tzu), y contará con la participación de Robin, Nightwing y Batgirl.

El desafío se alargará por **12 niveles en los que cada personaje mostrará sus mejores golpes.** En el caso de Batman, el superhéroe desplegará **35 movimientos diferentes,** incluidos todo tipo de combos demoledores. Además habrá un modo cooperación para dos jugadores en el que podremos manejar a cualquiera de los personajes. Será este mismo otoño.

TIEMBLA STREET FIGHTER, LLEGA EL REY DE LA LUCHA

Acclaim lanzará el 22 de mayo el nuevo «King of Fighters Ex2»

El trono de los juegos de lucha portátiles se tambalea. Llega un nuevo candidato, capaz de plantar cara al mismísimo Street Fighter. Su nombre ya da miedo: King of Fighters. Y al jugarlo te das cuenta de su potencial. A la vista queda. Gráficos detallados al límite, fondos coloristas y personajes bien animados. Hablando de personajes, menuda colección: 21, de 7 bandas diferentes. Con ellos probaremos un **sistema de lucha que permite realizar combos y golpes especiales** de potencia increíble. Aunque lo mejor llegará cuando **conectes el cable link. Porque entonces podrás desafiar a tus amigos** a emocionantes combates multijugador. Eso sin hablar de los 6 explosivos modos de juego...





El diseño de los fondos de «King of Fighters Ex2» os impresionará, aunque no tanto como las animaciones de los protagonistas.


EA SPORTS
BIG

Es el **tipo de juego** que todos los fans querían ver en Cube



- GAMECUBE
- LANZAMIENTO APROXIMADO: SEPTIEMBRE
- ACTIVISION
- ACCIÓN/CONDUCCIÓN

TRUE CRIME

Justo a finales de verano nos estará esperando una bomba en forma de juego de acción al estilo «Grand Theft Auto». Como policía de Los Ángeles, nuestra misión será acabar con el crimen organizado utilizando cuerpo, armas y todo tipo de vehículos para doblegar a los malos. La ciudad entera (y real) estará a nuestra disposición para desplegar un increíble repertorio de artes marciales y sigilo, mucho sigilo, antes de ponerse disparar como locos.



Acción a tope. *Para cumplir las misiones tendremos que dar caña a los malos. Valdrá disparar, emplear puños y patadas, o también utilizar a rehénes para evitar que nos den.*

El tiempo bala. *Podremos ralentizar la acción siempre que deseemos, y sin límite de tiempo, para superar las situaciones más difíciles. No podía faltar este toque.*



Conducción temeraria. *Para ir de un lado a otro tendremos que desplazarnos en distintos vehículos. ¡Y no veáis la que podremos formar al volante!*



Nick Kang, el héroe. *Este policía de Los Ángeles será el encargado de poner en jaque a las mafias rusa y china que actúan en Los Angeles. Nick tiene un buen par de... pistolas.*



Golpes reales. Gracias al potente motor gráfico del juego, tanto personajes como decorados lucirán un aspecto muy realista. Será impactante.

Conducción temeraria. Para movernos de un punto a otro de la ciudad utilizaremos diferentes coches. Pero conducir no será un obstáculo a la hora de disparar...

ACCIÓN Y COCHES, DOS CONCEPTOS MUY DE MODA EN VIDEOJUEGOS, DARÁN FORMA AL ROMPEDOR TRUE CRIME.

¡Que no te vean! Actuar sigilosamente será otra de las claves para triunfar en «True Crime». Así podremos reducir a los rivales sin despeinarnos.

Variedad de acciones. La gran gama de golpes y combos que podremos realizar será uno de los puntos más potentes del juego. ¡Nick, demuestra cómo se pega, hombre!

LucasArts y Factor 5 han **reescrito** las "reglas" de la saga



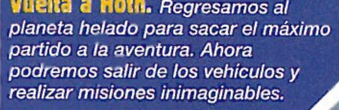
- GAMECUBE
- LANZAMIENTO APROXIMADO: NOVIEMBRE
- LUCASARTS/FACTOR 5
- ACCIÓN/SHOOT´EM UP

EXCLUSIVO GAMECUBE

ROGUE SQUADRON 3

Por aclamación popular, «Rogue Squadron» es uno de los juegos mejor valorados de GameCube. Por eso las nuevas imágenes que han salido a la luz de la tercera entrega, subtitulada Rebel Strike, han desatado la emoción de todos. Más aún al saber que además vamos a disfrutar de la más amplia gama de estilos jugables: desde el combate aéreo a la acción 3D en tercera persona. Y de un modo 2p colaboración que arrasará.





Vuelta a Hoth. *Regresamos al planeta helado para sacar el máximo partido a la aventura. Ahora podremos salir de los vehículos y realizar misiones inimaginables.*



Qué vista. *El aspecto gráfico promete ser glorioso. Las batallas aéreas serán más reales que nunca, y habrá miles de detalles en cada escena, en cada animación.*



Espectacular. *El cuerpo tiembla de emoción ante esta pantalla. ¿Utilizará Luke sus nuevos poderes mentales de Jedi para pilotar la motojet? Di que sí.*



Más combate. *También nos van a "regalar" acción 3D en tercera persona, liderada por diferentes héroes de la saga. El protagonista de la de aquí es Chewbacca.*



La **magia** y la **belleza** de "FF" en la palma de tu mano

▸▸ GAME BOY ADVANCE
▸▸ FINALES DE AÑO
▸▸ SQUARE
▸▸ JUEGO DE ROL

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

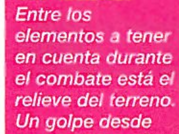
En este "FFTA" exclusivo de Advance nos enfrentaremos a un reto de habilidad, inteligencia y estrategia. No habrá combates, sino largas y emocionantes batallas en las que deberemos cuidar las distancias, elegir entre los crecientes tipos de ataques y magias, manejar a numerosos compañeros... Y además con la posibilidad de conectarnos a la versión CUBE.

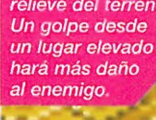


La otra magia. *Al atacar a un enemigo podremos elegir entre dar un golpe con nuestro arma, o utilizar hechizos mágicos. Siempre que el personaje disponga de ellos, claro.*



La magia. *El libro que están leyendo nuestros pequeños "protas" les llevará a un mundo mágico, en el que deberán luchar en nombre de la paz, la justicia y... su supervivencia.*





Las tácticas. *Entre los elementos a tener en cuenta durante el combate está el relieve del terreno. Un golpe desde un lugar elevado hará más daño al enemigo.*



Aprendizaje. *Al comenzar a jugar nos veremos en una contienda sobre nieve, donde recibiremos las primeras "clases" en esto de las batallas por turnos.*

AVANCE ESPECIAL

POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO

¡Llegan las ediciones definitivas!



Los nuevos Pokémon están al caer. El 25 de julio, Pokémon Rubí y Zafiro pasarán de los almacenes de Nintendo a las tiendas, y de ahí, a los bolsillos de la mayoría de los usuarios de Advance. ¿Que por qué tendrán tal éxito? Descubridlo aquí.

LOS DATOS DEL JUEGO

- **CONSOLA:** Game Boy Advance
- **TIPO DE JUEGO:** Aventura/Rol
- **LANZAMIENTO:** 25 de julio de 2003

→ Por qué te enamorarás de Rubí y Zafiro

1 Será totalmente nuevo
El juego dará el salto a los 32 bits con la mejora técnica que eso conlleva. En gráficos, en sonido, en velocidad de juego... Será mucho más flipante, como corresponde a Advance.

2 Será puro Pokémon
El desarrollo será exactamente el mismo que hasta ahora: hablar con gentes, capturar Pokémon, luchar contra entrenadores... Si te gustó desde el principio, te harás con éstos.

3 Podrán jugar 4 a la vez
El cable Link será aprovechado al máximo. De su mano podremos celebrar concursos de criaturas, participando cada jugador con la suya, y pelear por parejas. El pique está servido.

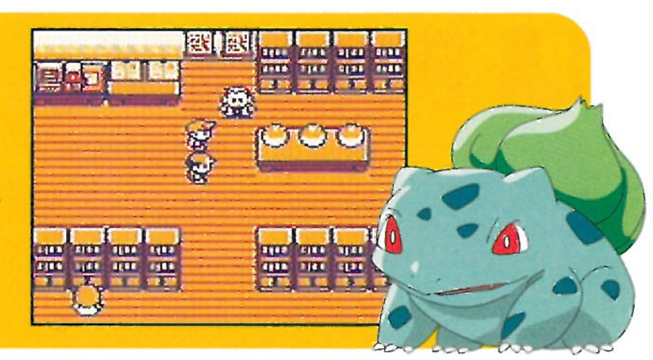
4 133 criaturas nuevas
Los expertos en otras ediciones no podrán aguantar sin conocer a fondo las nuevas habilidades de los Pokémon de Rubí y Zafiro. Y hacerse con todos se hará aún más apetitoso.

Un poco de historia

Pokémon comenzó siendo un juego de Game Boy, sí. Su nombre original japonés fue "Pocket Monster", y la idea partió de la pequeña compañía Game Freak, allá por 1996. Pero esa de "coleccionar bichitos", **TUVO MÁS ÉXITO DEL QUE NADIE HUBIERA PODIDO IMAGINAR** y Nintendo supo verlo a tiempo. Game Freak pasó a ser "socio" de Nintendo, y la gran N cogió las riendas a nivel mundial. A partir de entonces, es decir, desde 1998, además de todos los juegos exclusivos para las consolas Nintendo, se han hecho cinco películas, serie de TV, juego de cartas, peluches, y todo tipo de objetos y accesorios. Aquí os mostramos el paso de los cartuchos de Game Boy, ya todos bajo el nombre Pokémon, que para eso son la raíz del fenómeno.

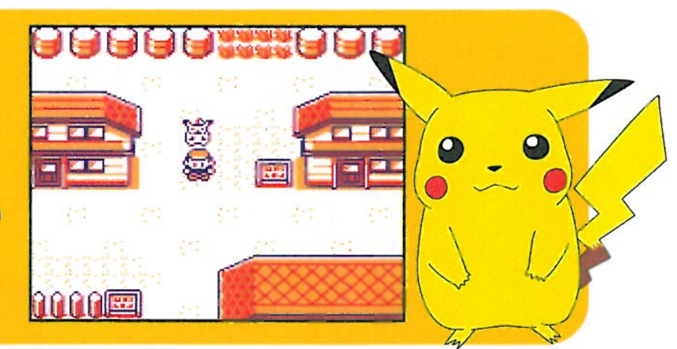
1999 POKéMON ROJO Y AZUL

EL COMIENZO. El mundo de los videojuegos vivía tranquilo hasta su llegada. ¿Un juego de coleccionar criaturas? ¿y cambiarlas por cable link? Bueno, parecía original, por lo menos. Pero, en cuanto lo probamos, se produjo una explosión de jugabilidad y adicción: ¡había que hacerse con todos! ¡A toda costa! ¡Viva Pokémon!



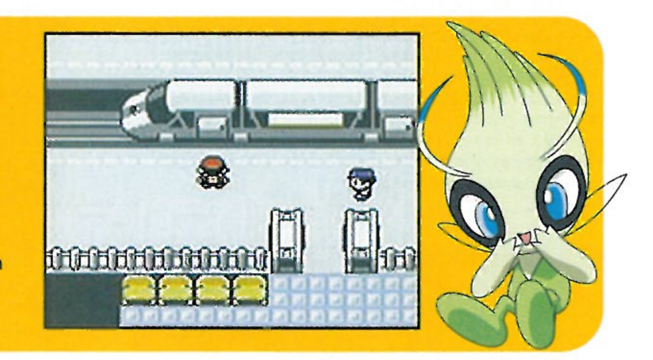
2000 POKéMON AMARILLO

PIKACHU SUBE DE NIVEL. En Rojo y Azul se nos daba a elegir entre tres Pokémon, al comenzar. Pero en esta edición especial Pikachu, la cosa iba de recrear los eventos de la serie de TV en nuestra GB, así que, nada de elegir... ¡Oak nos daba a Pikachu, como en la tele! También aparecía el Team Rocket, y había nuevos diálogos.



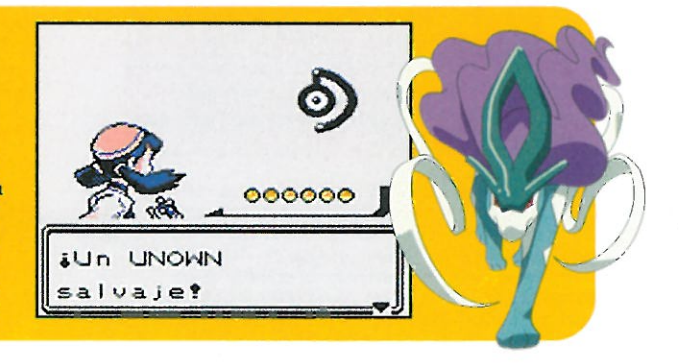
2001 POKéMON ORO Y PLATA

QUÉ CAMBIO. Los usuarios de la popularísima GameBoy Color estaban dando brincos de alegría: ¡los nuevos cartuchos Pokémon estaban en color! Y además de la mejora gráfica, se incluyeron 100 nuevos Pokémon, un nuevo mundo, conexión con el podómetro Pikachu... En fin, que Pokémon daba un paso adelante.



2001 POKéMON CRISTAL

EL ENIGMA DESVELADO. Por si a alguien no le había quedado claro el tema de los Unowns, apareció la edición Cristal, donde todo era más transparente. Las grandes novedades sobre Oro y Plata eran escoger a una chica como protagonista, y la presencia de la Torre de Batalla, un nivel extra donde sólo se podía vencer... o caer.



ASH KETCHUM. *El protagonista de las primeras ediciones Pokémon se convirtió en todo un galán, tanto en la serie de TV como en las pantallas de cine. Simpático y justo, terminó cumpliendo su deseo: ser el mejor entrenador del mundo.*

→ Otros Pokémon para Game Boy



POKéMON PINBALL

Dos mesas, una Pokéball, y 151 Pokémon por capturar en las mismas localizaciones que el RPG. Además, el cartucho hacía temblar nuestras manos. Una joya hiperjugable de GBC.



POKéMON PUZZLE CHALLENGE

Inteligencia y reflejos tenían que ir a la par. Piezas de colores llenaban la pantalla, mientras luchábamos para colocarlas. Viciante hasta el fin.



POKéMON TRADING CARD

El mismo juego de los mazos, pero con rivales del mundo Pokémon. Coleccionar todas las cartas y ganar todas las medallas, eran los objetivos.

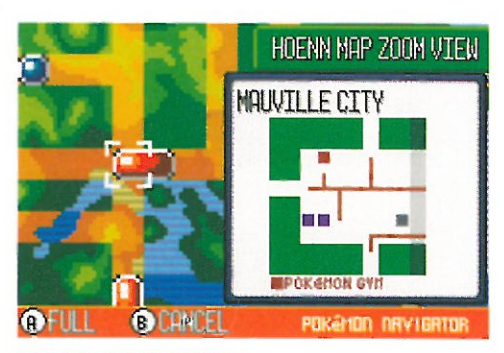
Novedades de Rubí/Zafiro

LA POKéNAV

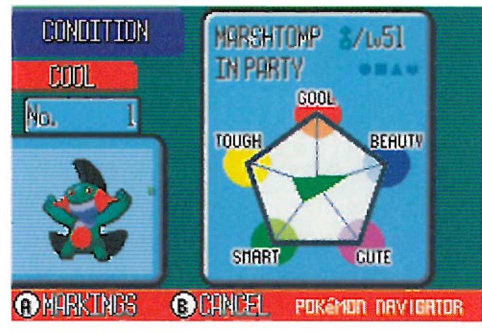
Seguro que la Pokégear de Oro, Plata y Cristal te pareció una pasada, con su teléfono móvil, su mapa, su Pokédex y tal y tal. Pues **CUANDO TENGAS EN TUS MANOS LA POKéMON NAVIGATOR, VAS A ALUCINAR**. Esta vez el artilugio no te lo dará tu mamá, sino el Presidente de la DEVON S.A. cuando le hagas un favorcillo referente a... bueno, ya habrá tiempo para enterarse de eso. El caso es que **incluirá varias funciones** que te servirán de ayuda en Hoenn. Funciones como las que descubrimos aquí.



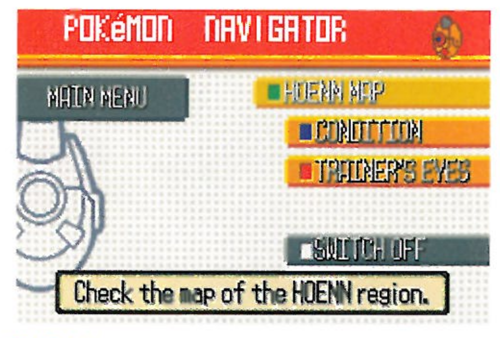
POKÉMON NAVIGATOR: *El cacharrete en cuestión parece bastante simple cerrado, pero dentro encontraremos toda la información necesaria durante el juego. La conseguiremos al poco tiempo de comenzar.*



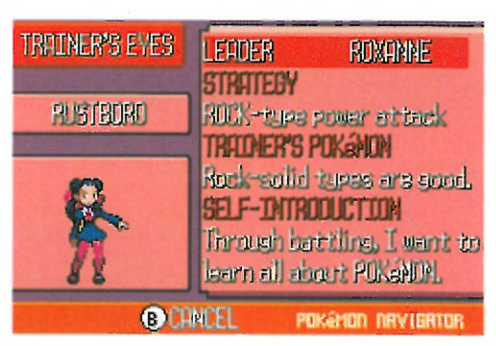
MAPA DE HOENN: *Tendrá todas las rutas y ciudades del nuevo mundo en el que transcurre Rubí y Zafiro, pero incluirá una chulada que no tenía la Pokégear. Cuando pulses el botón A, podrás hacer un zoom sobre una determinada zona para verla más de cerca. ¿Que para qué servirá esto? Pues, por ejemplo, si haces un zoom sobre una ciudad, sabrás si en ella hay una tienda, un gimnasio donde luchar o un socorrido Centro Pokémon.*



HABILIDADES: *Con esta función podrás ver si los Pokémon de tu equipo, o los que tengas en alguno de los PCs, se distinguen por su belleza o por su inteligencia. Con estos datos sabrás cuál es el Pokémon que debes llevar a un determinado concurso para ganar una cinta.*



CINTAS: *Esta opción no aparece al comenzar el juego, sino que se activará solamente cuando uno de tus Pokémon gane un concurso. ¿Te preguntas para qué servirá? Pues para consultar los Pokémon que han ganado una cinta y en qué concursos han conseguido tan honorífica distinción.*



ENTRENADORES: *Cuando consultes esta función de la Pokémon Navigator podrás ver todos los entrenadores contra los que has luchado a lo largo de la aventura. Habrá un total de 70 "gallitos" y cuando veas una Pokéball junto al nombre de un entrenador, significará que podrás luchar de nuevo contra él. Si luchas contra los 70, aparecerá una estrella en tu tarjeta de entrenador.*

ENTRE LAS NOVEDADES DEL JUEGO, DESTACAN LOS ACCESORIOS, QUE NO SÓLO NOS DARÁN LA OPORTUNIDAD DE ESTAR MEJOR INFORMADOS, SINO QUE ADEMÁS ALEGRARÁN EL JUEGO.

→ Los 3 Pokémon de inicio en Rubí y Zafiro

#1 TREECKO
El primer Pokémon de la pokédex será Tipo Planta, y la mayoría de sus ataques serán de Tipo Normal y Planta. Es algo raro, pero sus evoluciones irán mejorando en aspecto.

#4 TORCHIC
El Tipo Fuego siempre ha sido un favorito de los entrenadores Pokémon. El "pollo" éste dispondrá de ataques Tipo Fuego, Normal y, en cuanto evolucione, de un ataque de Tipo Lucha. Completo, el chaval.



#7 MUDKIP
A pesar de ser de Tipo Agua, el bichillo podrá atacar con movimientos de Tipo Normal, Agua, y Tierra. Sus dos evoluciones harán patente su naturaleza de anfibio.

LA NUEVA POKéDEX

Para localizar y averiguar datos de los 200 Pokémon dispondrás de **UNA NUEVA POKéDEX MEJORADA** que además tendrá unos métodos de búsqueda increíbles. Entre ellos estará la búsqueda por colores o por nombre.

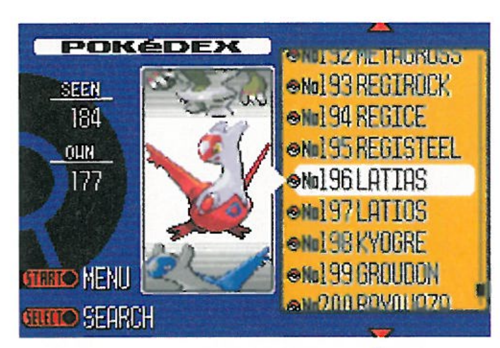
NUEVOS POKéMON. El catálogo de pokémon, hasta "Cristal", era de 251. En los nuevos Rubí y Zafiro nos encontraremos con 133 criaturas nunca vistas. A nombres como Treecko o Mudkip, tendréis que añadir a Pelipper, Slakoth, Volbeat...

VIEJOS CONOCIDOS. ¿Que no está Pikachu? ¡Imposible! El más carismático Pokémon aparece en todas las ediciones. Y a él le acompañan otros compañeros de las primeras entregas, como Psyduck, Tentacool...

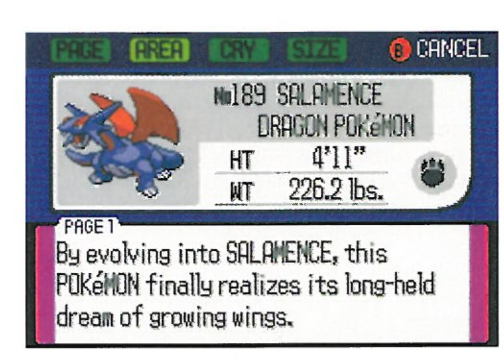


¿Y LOS DEMÁS POKéMON?

Todo el mundo se está haciendo la pregunta del millón, ¿verdad? Si en Rubí y Zafiro va a haber 200 Pokémon, y sólo 67 serán de los antiguos... **¡¿DÓNDE ESTÁN LOS 184 POKéMON QUE FALTAN?! ¡¿EH?!** ¡Pues aún no lo sabemos con exactitud, queridos fans! Pero seguro que por algún lado terminan apareciendo. ¿Se te ocurre el nombre de otra joya... para darle a un juego?



POKéDEX CON CALIDAD GRÁFICA: *Hasta el Pokémon más feucho tendrá la oportunidad de lucirse con la espectacular pokédex de R/Z.*



Y MUY COMPLETA: *Con sistemas de búsqueda nuevos y muy útiles, y además, con toda la información que siempre ha venido incluyendo.*

LOS POKéBLOCK

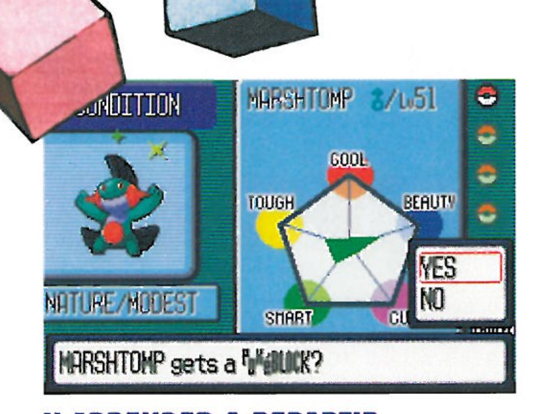
En Rubí y Zafiro los Pokémon podrán distinguirse por ser **bellos, molones, duros inteligentes o monos.** Para incrementar este tipo de habilidades en un Pokémon, tendremos unos **caramelos especiales llamados Pokéblock.** Cuanto mayor sea el nivel de un Pokéblock, mayor será el incremento que tendrán las cualidades del Pokémon al que se lo apliquemos.

LOS POKéBLOCK SE FABRICARÁN A BASE DE MEZCLAR VARIOS TIPOS DE BAYAS en unas máquinas que podréis encontrar en los edificios donde se celebren los Concursos. Serán algo así como centrifugadoras que acelerarán su velocidad pulsando A cada vez que la flecha pase por encima de tu nombre. Cuanto mayor sea la velocidad a la que se realice la mezcla, mejor será el Pokéblock conseguido. Según la **combinación de Bayas que uses, así será el color del Pokéblock.**

LA MÁQUINA: *Habrá muchos tipos de Pokéblock, y parece que cada uno tendrá sus preferidos. Todo será aprenderse los gustos de cada Tipo de Pokémon, y mezclar los ingredientes idóneos.*



APRENDER A MEZCLAR: *Como no se nace sabiendo, tendremos que aprender el sistema de fabricación de los Pokéblock de un amable viejecito.*



Y APRENDER A REPARTIR: *¿A qué Pokémon le sentará mejor un Pokéblock rosa? Pues tendremos que descubrirlo por nosotros mismos.*

→ Los nuevos buenos y los nuevos malos

PROTAGONISTAS
¡Estos chicos serán nuestros elegidos! Bueno, en realidad sólo podremos escoger a uno, a él o a ella. Y al que dejes en la cuneta, considéralo rival. Sí, vamos, que el personaje que no elijas, aparecerá durante la partida para hacerte la puñeta.



TEAM AQUA
El relevo del Team Rocket, exclusivo de la edición Zafiro. Sus ataques tendrán el Tipo Agua como constante, y el Pokémon Kyogre será su estandarte.



TEAM MAGMA
En la edición Rubí serán ellos quienes aparezcan para molestar a nuestro protagonista. Groudon, de Tipo Tierra, será su Pokémon representativo.

Los desafíos del juego

LOS NUEVOS LÍDERES

Como era de esperar, el nuevo mundo de Hoenn tendrá nuevas ciudades, gigantescas por cierto y, por tanto, nuevos gimnasios y líderes con quienes batirse el cobre. Aquí **OS PRESENTAMOS A LOS QUE SERÁN VUESTROS MÁS TEMIBLES RIVALES** durante los próximos meses. Cada uno guarda un premio en forma de medalla.

ROXANNE

Venciendo a la líder del gimnasio de Rustboro conseguiremos la flipante medalla Stone. Con ella entre nuestras manos, podremos incrementar el Ataque de nuestros súbditos.



BRAWLY

Cuando quieras que tus Pokémon de nivel 30 te obedezcan, ve a Dewford y lucha contra este chico de pelo azul. Conseguirás la medalla Knuckle, que te da tal poder.



WATTSON

El líder de Mauville te ayudará, a subir la velocidad de tus Pokémon con la medalla Dynamo. Pero para eso antes necesitarás vencerle, y no es fácil.



FLANNERY

Cuando tengas Pokémon desobedientes de nivel 50, corre a Lavaridge. Allí conseguirás la medalla Heat tras vencer a esta mozuela.



NORMAN

En Petalburg tendrás la oportunidad de incrementar el poder defensivo de tus Pokémon. La victoria te dará la medalla Balance, y con ella, el poder.



WINONA

La líder de Fortree te permitirá controlar tus Pokémon de nivel 70 con su premio, la medalla Feather.



TATE Y LIZA

Las gemelas de Mossdeep te otorgarán un incremento en ataque Especial y defensa Especial. La medalla Mind que guardan, será la responsable.



WALLACE

Todos tus Pokémon te obedecerán, sin importar el nivel, si consigues vencer al líder de Sootopolis y ponerte al cuello la medalla Rain.

LOS CONCURSOS

Los concursos Pokémon se celebrarán por todo el territorio de Hoenn. Allí **PODREMOS PRESENTAR A LOS POKéMON QUE CREAMOS QUE DESTACAN** en tales cualidades. Y si ganamos la preciada cinta, podremos ir pasando a competiciones de mayor nivel cada vez. Tened por seguro que el Pokémon que gane el primer premio será la envidia de vuestros amigos.



Los lugareños acudirán a los concursos para ver Pokémon extraordinarios, aunque decidirá el juez.



En los concursos podrán participar varios jugadores que demostrarán su sabiduría en la cría Pokémon.



→ Fiebre Pokémon Rubí y Zafiro

Como ha ocurrido con todos los títulos Pokémon (y eso que en Japón llevan con esto desde el 96), los nuevos cartuchos de Pokémon Rubí y Zafiro, desde que salieron a la venta en Japón en noviembre del 2002, han vendido **más de 4 millones de unidades entre los dos.** Más concretamente, 2.111.421 unidades la edición Zafiro, y 2.059.965 la edición Rubí, desde tal fecha hasta el mes de mayo. **El éxito en América también está siendo apabullante,** con unas cifras de ventas en alza, que en poco tiempo alcanzarán las que acabamos de citar, las japonesas. Y, aunque los últimos en conseguirlo, nosotros también acogeremos la ultimísima edición Pokémon con entusiasmo, como hicimos (con varios récords pulverizados a los pocos días de su salida al mercado) con las ediciones Oro y Plata. Ya sabéis, el 25 de Julio es el día Rubí y Zafiro. Marcadlo en el calendario.





LA TORRE DE BATALLA

La Torre Batalla apareció por primera vez en Pokémon Cristal y, como era de esperar, también nos la encontraremos en Rubí y Zafiro. A diferencia de Pokémon Cristal, **SÓLO PODRÁS ENTRAR EN LA TORRE DE BATALLA TRAS DERROTAR AL ALTO MANDO.** Para viajar hasta ella necesitarás un ticket que te dará papá con el que podrás subir al ferry S.S. TIDAL.

El sistema de lucha en la Torre Batalla de Rubí y Zafiro será muy similar al de Pokémon Cristal, aunque ahora **sólo habrá dos niveles de desafío** (nivel 50 y nivel 100). En cambio, en esta ocasión los premios que obtengas dependerán del número de victorias seguidas que consigas.

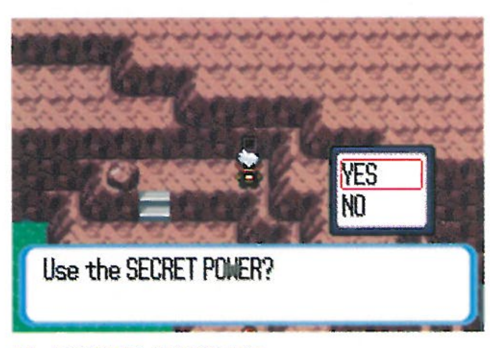


VIAJAR A LA TORRE: *Llevará tiempo, no por el viaje, sino porque habrá que derrotar antes a todos.*

HABRÁ NIVEL: *La Torre permitirá luchar con sólo dos categorías de Pokémon, hasta N50 y N100.*

LA BASE SECRETA

En un determinado momento del juego conseguirás **la MT43 una técnica de lucha llamada PODER SECRETO.** Cuando se la enseñes al Pokémon adecuado y la utilices en un agujero de una pared o en un árbol, tendrás acceso a una Base Secreta. La Base Secreta **SERÁ UNA CUEVA QUE PODRÁS UTILIZAR PARA DESCANSAR, Y DECORARLA A TUS ANCHAS.** Hay muchas zonas en las que podrás tener tu Base Secreta y, aunque solo se te permitirá una, sí que **podrás cambiar su ubicación siempre que quieras.** Vale, tiene cierto parecido con lo que podías hacer con tu habitación en Oro, Plata y Cristal, pero esto mola mucho más porque es secreta, oye.



EL PODER SECRETO: *Sin la MT precisa, no podríamos hacer la excavación para la base secreta.*



A GUSTO: *La posibilidad de descansar está bien, pero seguro que también engancha lo de decorarla.*

BATALLAS DOS CONTRA DOS

En Rubí y Zafiro habrá un **nuevo modo de batalla** que hará las delicias de los estrategas; es el **modo 2 contra 2.** A lo largo del juego tendrás varios combates de este tipo (incluyendo a un líder de gimnasio), pero lo más interesante es que también podrás **utilizarlo contra tus amigos en el Coliseum.** En este modo **DOS DE NUESTROS POKéMON TENDRÁN QUE COMBATIR CONTRA DOS DEL RIVAL.** Antes de cada ataque podrás indicarle a tus Pokémon el rival al que quieres golpear. Pero, aunque la mayoría de los ataques sólo alcanzarán a un rival, hay movimientos (como Terremoto o Surf) que golpearán a los dos a la vez. **Las estrategias de batalla se multiplicarán, pero también las posibilidades de entrenamiento.**



FUERTE CON DÉBIL: *Las parejas podrán formarse con un Pokémon que necesite experiencia.*



DOS CONTRA DOS: *Luchar por cable y con parejas de humanos será posible en el Coliseum.*



→ Y... ¡¡PokéBOX para GameCube!!

No será un juego completo, sino un **Mini-DVD de expansión para el juego de GBA.** Para usarlo, deberemos conectar nuestra Advance a la Cube mediante el cable Advance/Cube, y en la tele podremos echar un ojo a nuestros Pokémon en 3D, organizarlos, equiparlos, y admirar la colección de trofeos que hayamos conseguido. En Japón saldrá a la venta el 30 de Mayo, diez días antes de quitarse el sayo, e incluirá una Memory Card 59 por sólo 2000 yenes. Aquí, ya veremos, pero Octubre parece la posible fecha de lanzamiento para este título-expansión.





CONCURSO POKéMON

Buscamos a los primeros jugadores de Pokémon Rubí y Zafiro en España. Participa y podrás ganar muchos premios.

TÚ PUEDES SER UN EMBAJADOR POKéMON

¿Quieres convertirte en un EMBAJADOR POKéMON? Nintendo Acción te brinda la oportunidad de jugar antes que nadie con Pokémon Rubí y Zafiro. Demuestra que eres un maestro Pokémon, consigue uno de los 25 cartuchos en juego, y conviértete en todo un Embajador Pokémon.



RUBI Y ZAFIRO

SIGUE ESTOS PASOS PARA CONVERTIRTE EN UN EMBAJADOR POKéMON

1 ¿QUÉ TENGO QUE HACER PARA CONVERTIRME EN EMBAJADOR POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO?



Debes demostrar que **eres un experto en Pokémon y Nintendo Acción** respondiendo a un **test de 25 preguntas** que encontrarás en la web de Pokémon en España: **http://pokemon.nintendo.es** ¡Coge tu colección de revistas, porque las vas a necesitar!



2 ¿CÓMO ACCEDO AL TEST DE POKéMON Y HASTA CUÁNDO TENGO TIEMPO?

En esta página hay una **clave formada por letras y números** que debes descifrar e introducir en **pokemon.nintendo.es.** Sólo esa clave te identificará como lector de nuestra revista y te permitirá participar. Se aceptan los **tests completados hasta el 2 de junio.**

3 ¿Y QUÉ PASA SI ME ELIGEN EMBAJADOR POKéMON?

Si has demostrado saberlo todo de Pokémon, y has superado el test, el día **6 de junio Nintendo te entregará tu cartucho en versión inglés,** y te encomendará un objetivo: **Que captures tantos Pokémon como puedas, y que todos sean "apadrinados"...**



4 DILE A TU AMIGO QUE APADRINE LOS POKéMON QUE CAPTURES

Tus amigos tienen que ayudarte a cumplir la misión. Cada Pokémon que captures deberás asignarle como apodo un **número de teléfono de un amigo.** Así Nintendo sabrá si has cumplido tu misión. Cuando reciban tu cartucho, ellos comprobarán los datos.

5 SUPERPREMIO ESPECIAL PARA EL GANADOR

Entre el **18 y el 24 de junio** se verá cuántos has capturado. Si ganas, **vendrás a Madrid** para participar en la **gran final, y te llevarás un gran premio.**



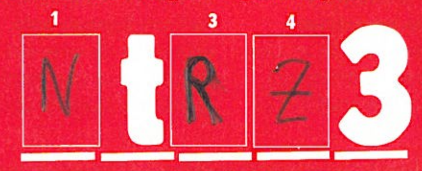
6 POR FIN, EL GRAN CAMPEÓN

En Madrid te enfrentarás al campeón del resto de medios participantes. El ganador se llevará la gloria y... **¡un regalo especial que te va a dejar sin habla!**

La clave. Esta clave te identifica como lector de NINTENDO ACCIÓN. Introdúcela en http://pokemon.nintendo.es cuando vayas a participar.

¿Cómo obtenerla? Responde a estas preguntas y utiliza la primera letra de cada respuesta para completar el código.

1. El único Pokémon de Rojo y Azul que tiene sexo.
3. La primera líder de gimnasio de Rubí y Zafiro.
4. De Rubí y Zafiro, el Pokémon número 12.



Ver bases completas del concurso en la página de internet http://pokemon.nintendo.es

PARTICIPA Y GANA TODO ESTO:

- **25 CARTUCHOS VERSIÓN EN CASTELLANO***



* El único requisito es capturar más de 5 Pokémon, y que todos hayan sido apadrinados, en la versión en inglés.

- **25 DIPLOMAS Y 25 PATINETES**



- **1 VIAJE A MADRID JUNTO A UN ADULTO CON TODOS LOS GASTOS PAGADOS**



- **GAMECUBE + GBA SP + GAME BOY PLAYER + EL JUEGO QUE ELIJAS DE GC**



- **SUPERMEGAREGALO AL CAMPEÓN FINAL**

Si ganas la prueba final, te espera... **¡Un fin de semana en Terra Mítica** para cuatro personas!, y ¡una **suscripción a todos los productos de Nintendo España** durante 1 año!!



¿Buscas ACCIÓN? Pues aquí tienes un VENDAVAL

ENTER THE MATRIX

Si se te cayó la baba viendo "Matrix", espera a convertirte en protagonista de su nuevo universo.

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- ACCIÓN
- 15 DE MAYO
- Compañía: **INFOGRAMES**
- Equipo: **SHINY ENT.**
- Origen del Juego: **USA**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

El guión del juego es original, tiene 226 páginas y está escrito por los directores de las películas de "Matrix", los hermanos Wachowsky. El argumento nos explicará sucesos que ocurren en "Matrix Reloaded", pero el juego no será una adaptación de esta película.

ACCIÓN TOTAL

Si por algo destacará este juego, es porque **no concederá un respiro.**





NIOBE. Esta chica es uno de los dos protagonistas del juego, y también lucirá palmito en «Matrix Reloaded». Es experta en artes marciales y pilota como madie. Tanto ella como Ghost, aparecerán en escenas grabadas en exclusiva para «Enter the Matrix».

La llegada del **juego más espectacular** de los últimos tiempos es inminente, y no hay vuelta atrás. Si has visto "Matrix", y tienes tu entrada para la película "Matrix Reloaded" seguro que estarás relamiéndote pensando en lo que te va a ofrecer «Enter the Matrix». Vas por buen camino colega, te **esperan muchísima acción, espectáculo y ciencia-ficción.** Apoyándose en una historia muy bien elaborada, escrita por los propios directores de la película, el juego adoptará un **desarrollo repleto de disparos, combates cuerpo a cuerpo y efectos especiales.**

Te convertirás en dos personajes diferentes (y que seguirán distintas rutas de avance): la **escultural Niobe y el durísimo Ghost.** De su mano tendremos que abrir camino a través de un buen número de niveles llenando de plomo a todo el que se ponga por delante o, simplemente, "invitándoles" a dejar el camino libre a base de buenos "galletazos". Para ello contaremos con un **arsenal** formado por más de dos docenas de armas diferentes -ametralladoras o granadas incluidas-. Y para el cuerpo a cuerpo, te creerás heredero del propio Kung Fu, pues mostrarás un gran dominio de las artes marciales.

Mejor a cámara lenta

Sin embargo, nuestro principal aliado en los enfrentamientos será el llamado **tiempo bala,** tan propio de esta saga de cine. El tiempo bala ralentizará la acción cada vez que queramos durante unos instantes, permitiéndonos reducir a nuestros rivales con comodidad. ¡Y sólo habrá que mantener pulsado un botón! Pero además, gracias a este efecto **esquivaremos las balas** que se dirijan hacia nosotros, **correremos por las paredes** o saltaremos hacia adelante dando una voltereta al tiempo que disparamos. ¡Y desde luego el resultado es ALUCINANTE!

Pero ojo, que **no todo será pegar tiros y repartir estopa.** Para dar más variedad al juego tendremos que **explorar a fondo** determinados escenarios en busca de una salida o, incluso, superar algunas **fases de conducción,** que serán la "leche" de vibrantes. Como curiosidad, el título nos ofrecerá la oportunidad de **convertirnos en hackers. Sí, piratas informáticos.** Será a través de una especie de modo de juego alternativo en el que deberemos dar con las



En las fases de conducción no se olvidarán de la acción ni de los combates. Desde los coches podremos liquidar enemigos y causar verdaderos estragos.



Cuando las cosas se pongan feas, habrá que echar mano de la artillería. A nuestra disposición tendremos dos docenas de armas distintas. Todo valdrá para sobrevivir.





NIOBE Y GHOST, CADA UNO POR SU LADO

Niobe, la chica, experta piloto, y su compañero, Ghost, serán los dos personajes que controlaremos en el juego. Según el que elijas, te llevará por rutas diferentes para completar todas las misiones. Por supuesto habrá que finalizar ambos recorridos para terminar el juego y descubrir todas las sorpresas ocultas.



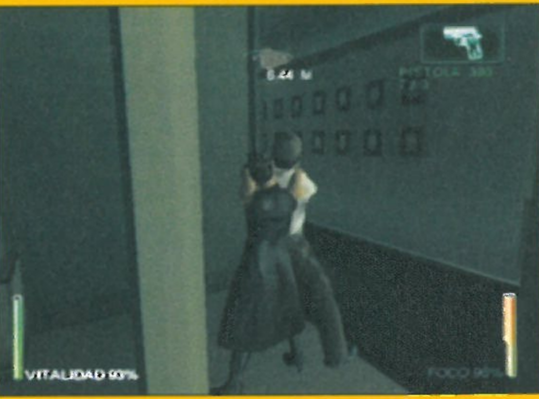
Las luchas cuerpo a cuerpo contra los adversarios alcanzarán un nivel de dinamismo sublime. ¡Mirad qué llave!



Lo normal es que los enemigos nos ataquen en grupo. Y dado que su IA será muy elevada, nos costará deshacernos de ellos.



La agilidad de los protagonistas será alucinante. Aquí veis a Niobe irrumpiendo en una sala por la ventana. ¡Qué fuerte!



Si pillamos a un enemigo desprevenido, podremos cogerle por la espalda y dejarle K.O. No habrá piedad en "ETM".

contraseñas correctas para desbloquear sorpresas en plan trajes alternativos para los personajes y otros extras flipantes.

¿Que todavía no tienes suficiente? No hay problema, seguro que el **impresionante despliegue gráfico** te termina de convencer. Sí, porque pocas veces verás un juego con animaciones tan espectaculares. Fue la primera cosa que nos llamó la atención cuando cargamos el disco de preview: ¡qué calidad y cantidad de movimientos! Luego alucinamos con otras genialidades gráficas, efectos de luz y reflejos en tiempo real incluidos. Y por supuesto la banda sonora, que será la caña, con varios temas licenciados de grupos elegidos entre lo más moderno del panorama. Ah, y los diálogos estarán doblados por los mismo actores de la película, y los textos de pantalla serán en castellano, como debe ser.

Vamos que ya podéis **anotar el día 15 de Mayo en vuestra agenda.** Ya sabéis: flipar con la película, con el juego... ¡vaya pasada nos espera!

ACCIÓN A CÁMARA LENTA

EL TIEMPO BALA, UN EFECTO ALUCINANTE. Una de las características más impactantes del juego es la posibilidad de que los protagonistas (y algún que otro enemigo) ralenticen la acción durante unos instantes. De esta forma podremos esquivar las balas que se dirijan hacia nosotros y reducir a los rivales con inusitada sencillez. Un efecto que merece la pena disfrutar... lentamente.



Te lo pasarás en grande con tu coche

V-RALLY 3

El juego de rallys más prestigioso volverá a la carga con una exhibición de potencia y control.

DATOS DEL JUEGO

- **GAMECUBE**
- **CARRERAS**
- **JUNIO**
- Compañía: **INFOGRAMES**
- Equipo: **EDEN STUDIOS**
- Origen del Juego: **FRANCIA**
- Jugadores: **1-4**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- Para los más "expertos": **"mip mapping" y "filtro de texturas trilineal"** serán las "golosinas" gráficas que tendrá esta versión en exclusiva.
- **El modo multijugador permitirá cuatro rallys** simultáneos por primera vez. Además tendrá un editor para competir en nuestras propias pistas.

LA MEJOR VERSIÓN

- **En GameCube, «V-Rally 3» lucirá sus mejores galas.** Tanto a nivel gráfico como en jugabilidad, con un control absolutamente reajustado.



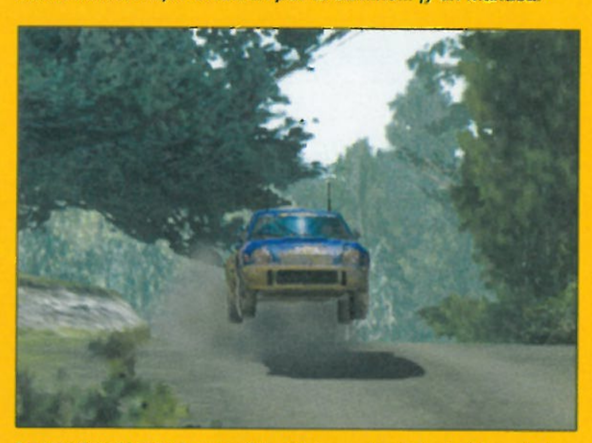
Podrás correr por seis de los países que incluye el campeonato mundial, con hasta 20 coches reales diferentes.



Se está cuidando mucho el detalle de cada tramo. Incluso habrá animales que cruzarán por tu camino... ¡y en manada!



De las 5 cámaras disponibles para seguir la carrera, sin duda la de cabina, bien detallada, será la más espectacular y realista.



La conducción será asequible. Se ha rediseñado la física de los coches para ofrecer realismo y espectáculo a partes iguales.

MITSUBISHI LANCER EVO VII. Junto con el Peugeot 206WRC, serán las grandes estrellas del juego. Pero además habrá 14 coches, todos reales disponibles, y a medida que avancemos, conseguiremos cuatro extra.

El nuevo V-rally aprovechará a tope la capacidad de la máquina, ofreciendo una versión superior al resto. El **motor gráfico será el gran beneficiado,** mostrando mayor resolución que en otras consolas, y texturas de 32 bits. Se han mejorado los efectos especiales (fíjate cómo salpica la lluvia en el cristal), las carreteras serán más anchas, habrá mayor distancia de visión y, en fin, que vamos a notar las diferencias. Pero bueno, hemos entrado muy fuerte con el aspecto técnico. ¿Y qué hay del juego?, ¿cómo va de rallys?

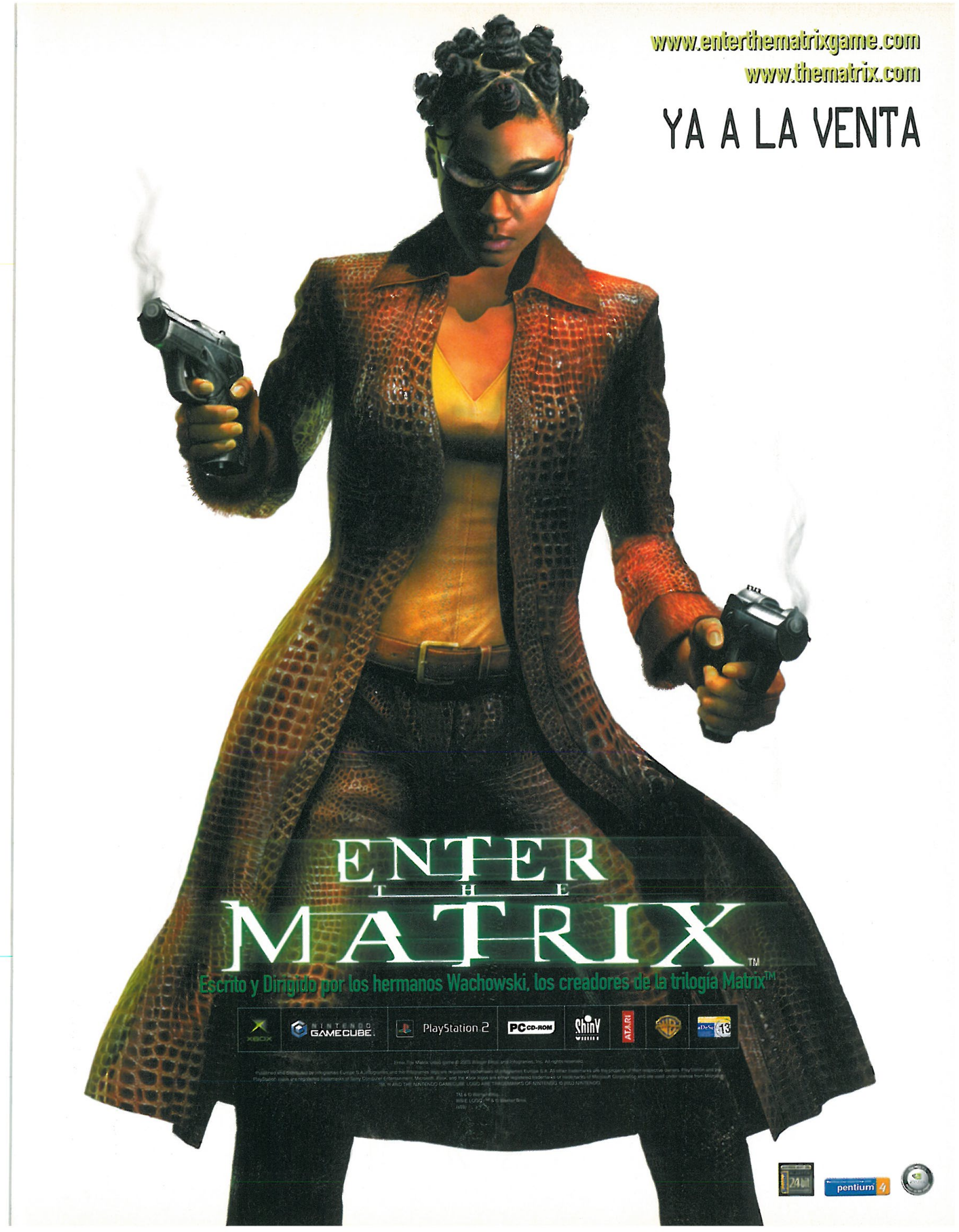
Lo mejor será pilotarlo

Pues habrá **16 coches a los que se añadirán 4 extras;** seis países con cinco stages cada uno, para pilotar al derecho y al revés. Incluso habrá un **editor** para fabricar pistas. De duración promete, ¿eh? ¿Y de conducción? Será un **simulador "permisivo".** Quiere decir que exigirá nervios de acero, pero que **el manejo del coche será fácil, y tendrá una respuesta precisa del control.** Para eso se han rediseñado las **físicas de todos los autos,** para ofrecer una mayor sensación de realismo. ¿Qué, te ha convencido? Pues calienta motores, ¡¡que el rally no para!!



"Delicatessen"

Una de las cosas que más te llamará la atención es poder ver el interior de cualquier coche que desbloquees: las puertas, el capo y el maletero se abrirán para mostrarnos los interiores de la cabina del piloto, o el motor o la rueda de repuesto. Además, podrás elegir el tipo de llantas y otros objetos con los que "decorar" el coche. No correrá más, pero ¡¡y lo que mola!!



www.enterthematrixgame.com
www.thematrix.com
YA A LA VENTA
ENTER THE MATRIX™
Escrito y Dirigido por los hermanos Wachowski, los creadores de la trilogía Matrix™
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
PlayStation 2
PC CD-ROM
Shiny
ATARI
pentium 4

Con los puños en la masa...

THE HULK

La Masa tendrá un gran juego en GameCube al tiempo que se estrena su película en los cines.

DATOS DEL JUEGO

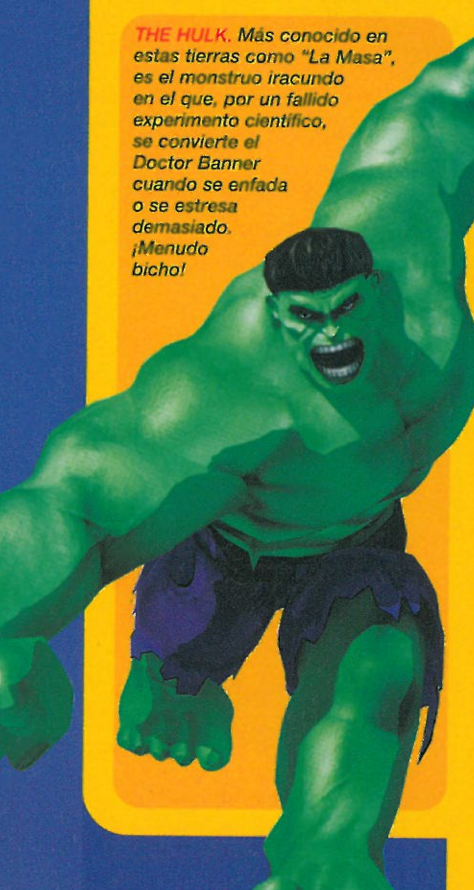
- GAME CUBE
- AVENTURA-ACCIÓN
- 13 DE JUNIO
- Compañía: **VIVENDI UNIVERSAL**
- Equipo: **RADICAL ENTERTAINMENT**
- Origen del Juego: **USA**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

La película "The Hulk", basada en la serie de la Marvel creada por Stan Lee y Jack Kirby, se estrena en junio y estará protagonizada por **Eric Bana, Jennifer Connelly y Nick Nolte**. Incluso los más entendidos en el séptimo arte conocerán a su director, **Ang Lee**, el mismo de "Tigre y Dragón". Como veis, **toda una superproducción.**

PELICULERO A TOPE

El juego narrará hechos posteriores a la película y técnicamente va a estar en **un nivel tan elevado** como promete el propio largometraje.



THE HULK. Más conocido en estas tierras como "La Masa", es el monstruo iracundo en el que, por un fallido experimento científico, se convierte el Doctor Banner cuando se enfada o se estresa demasiado. ¡Menudo bicho!



Todo el juego estará lleno de situaciones espectaculares, muy en la línea del cómic y de la película. ¡A por el helicóptero!



Las posibilidades de The Hulk a la hora de acabar con sus enemigos serán muchísimas. Y subirlos en volandas es una...



Nada se interpondrá en el camino de The Hulk. ¿Y este tanque? Acabará hecho puré...



A veces habrá más de 10 personajes en pantalla, todos bien detallados y la consola los moverá sin problema alguno.

Con el mal genio que se gasta este **gigantón verde**, y los sopapos que reparte cabreado, cualquiera le tranquiliza... Con ese carácter, de nada servirá que le contemos que **falta menos para el estreno de su película,** que dicen que va a ser un bombazo. Tampoco le calmará que le digamos que su juego va a ser **uno de los mejores de acción** que se van a ver en GC. Incluso le podríamos contar que será **una de las mejores adaptaciones de cómic a juego** realizada hasta el momento. Vaya... parece que se calma y... ¡qué suerte!, vuelve a ser el Doctor Bruce Banner...

A tortazo limpio

Después de jugar las primeras fases de «The Hulk», os aseguramos que pocos juegos han logrado plasmar así de bien **el alma del cómic** en que se basa, haciendo muy, pero que **muy divertido** lo de ponernos bajo la piel de este héroe para enfrentarnos a un ejército de enemigos, atacándoles de todas las maneras imaginables, con manos, piernas..., o con cualquier objeto que nos encontremos en los escenarios. **Escenarios, por cierto, que se irán rompiendo** y quedarán hechos papilla tras nuestro paso. Y todo, con un control enormemente sencillo, que permitirá a Hulk contar con un montonazo de animaciones.

¿Que algunos preferís la acción con más variedad? Pues tranquilos, también habrá fases, más o menos la tercera parte del juego, en las que **el Doctor Banner deberá infiltrarse en ciertas zonas**. Y es que eso de la infiltración está muy de moda. Claro, que será mejor que no le vean, porque **como le pillen y se cabree...**



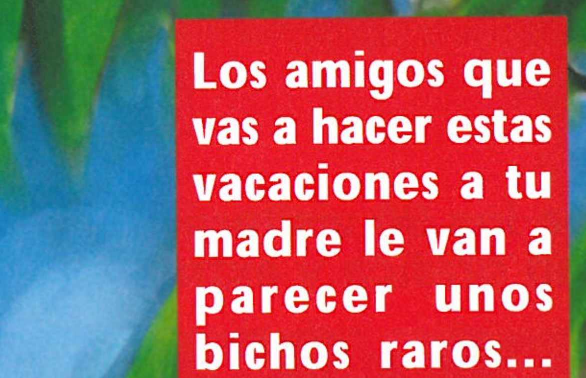
MOMENTOS DE INFILTRACIÓN

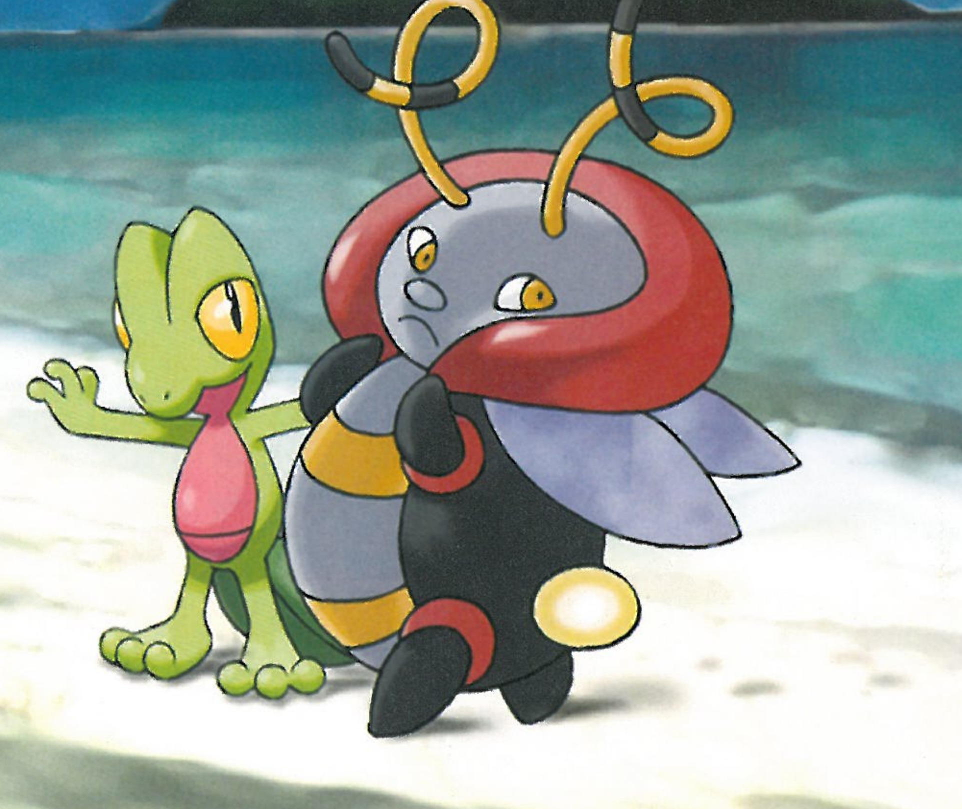
La verdad es que últimamente, una aventura parece menos aventura si no cuenta con una o varias fases de silenciosa infiltración. Y «The Hulk» no va a ser menos, así que preparaos para controlar al Dr. Banner y entrar con él en complejos militares y de investigación científica, resolviendo puzzles, y eso sí, sin ser vistos.

www.nintendo.es

Nintendo

The Pokémon Company





3+
www.pegi.info



Pokémon Edición Zafiro

Pokémon Edición Rubí

GAME BOY ADVANCE

PREPÁRATE, EL 25 DE JULIO POKÉMON VUELVE CON NUEVAS AVENTURAS.

Sólo para: GAME BOY ADVANCE y GAME BOY ADVANCE SP

Llegan a GBA las plataformas más monas del mundo

DONKEY KONG

El "megahit" de los 90 visitará la portátil con toda su calidad gráfica y extras exclusivos.

DATOS DEL JUEGO

- GAME BOY ADVANCE
- PLATAFORMAS
- JUNIO
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **NINTENDO**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1-2**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- Encontrar todos los secretos del juego nos llevará tiempo. Baste decir que en la versión del 94, para SNES, había **más de 60 habitaciones secretas que descubrir.** ¿Y en la de Advance? Pues, o el mismo número, o aún más secretos "made in Nintendo".
- Además de minijuegos, se añadirá "artwork" **-dibujos del prediseño del juego- como premios ocultos.**

NO ES NINGÚN NOVATO

- **El carisma de Donkey** ha ido a más en el mundo Nintendo. Aunque sea el primer "DK" para GBA, lo tiene hecho.

DONKEY KONG, EL MONO MÁS CHULO DE NINTENDO. Empezó en los 80 haciendo de malo en el arcade "Donkey Kong". Pero, hoy en día, es un "pez gordo" del panorama consolero internacional.



Nuestros monos estarán saltando durante toda la aventura. Todo sea por conseguir un pleno en bananas y tokens.



Cargarse varios enemigos seguidos, ya sea saltando, rodando o a golpes, irá multiplicando la puntuación. Combos, que se dice.



Engarde será el pez espada encargado de movernos por zonas subacuáticas con total velocidad y precisión.



Tanto los homínidos como los decorados serán fruto de la tecnología de pre-renderización. El resultado salta a la vista.

¿Cómo? ¿estos graficazos son de los años 90? ¡Pues sí, sí! Aunque os parezca increíble, ya en el 94 Rare obsequió a los usuarios de Super Nintendo, nuestra consola puntera en aquellos tiempos, con **un nuevo estilo gráfico basado en la pre-renderización.** Como la Super no podía mover polígonos con facilidad, a los listillos de Rare se les ocurrió crear un modelo poligonal de nuestro querido Donkey, y **capturar varias posiciones del macaco a modo de cuadros de animación.** De esta manera, tendríamos un bonito mono hiperdefinido, que se movería tan rápida y suavemente como los sprites de cualquier otro título. Ingeniosos, los chavales. Pero la cosa no acaba ahí, claro. Si se pueden pre-renderizar personajes, ¿qué impide hacer lo mismo con todos los elementos gráficos?

Nada puede impedirlo

La maestría gráfica de aquellos tiempos sigue vigente hoy día, y el éxito de ventas estamos seguros de que va a ser idéntico al de entonces. Hemos probado la beta del juego, y os confesamos que **sorprende ver en nuestra GBA tal definición en personajes, decorados y... en todo,** vamos. Con suavidad, y mayor velocidad de movimientos que la mayoría de cartuchos de Advance. Pero Donkey no se conformará con un aspecto visual, a priori, perfecto. Tendremos en nuestras manos **uno de los plataformas más bellos, variados y adictivos de todos los tiempos.** Nuestro carismático protagonista tendrá a su disposición una gran variedad de movimientos: **caminar, correr, saltar, trepar, rodar, golpear o bucear** será de lo más normal (y necesario) a lo largo del desarrollo, digamos, "normal" del juego. Porque durante el desarrollo "no normal", tendremos que **subirnos a lomos de un rinoceronte, un pez espada o un enorme sapo,** además de conducir una carretilla por las vías de una mina y minucias por el estilo. A todo esto hay que sumar un buen puñado de variados enemigos, vulnerables al culetazo en cabeza (el método de Mario de toda la vida) o al



Los mapas que se muestren entre fase y fase llevarán ese inconfundible toque gráfico del año 94. Incluso los nuevos minijuegos que ha "colado" Nintendo.

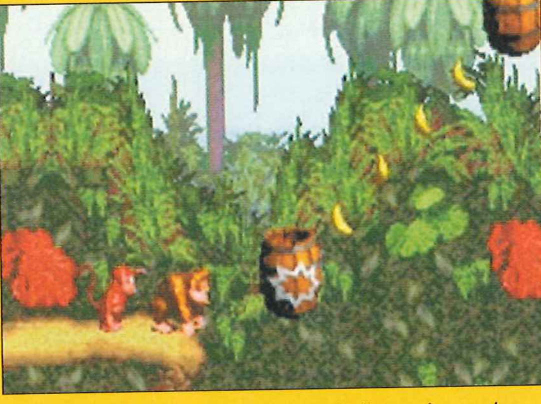


La traducción al castellano se agradecerá. Además de poder entenderlo todo, Nintendo España, como siempre, incluirá expresiones adaptadas a nuestro idioma.



EL JUEGO DEL MONO QUE ES SIEMPRE MONO

A los que nacieron ayer, debemos situarles históricamente. La serie "DK" comenzó en Super Nintendo con el mismo juego que veremos en Advance. Después salieron otras dos secuelas para la 16 bits, muy buenas, como se esperaba. Y, ¡oh, sorpresa!, también GB Color tuvo su versión, gráficamente bestial. ¡Un 99, le dimos!


¿Os gustaría meteros en un barril y salir disparados por los aires? Pues, aunque no os guste, habrá que saltar ahí dentro.


Si damos con una de estas ruedas, podremos rebotar en ella para saltar cada vez más alto. Es la clave para pasar por aquí.


Una de las fases más movidas de la historia en cuanto a plataformas se refiere: la carretilla de las minas. Ya veréis, ya.


Encontrar una habitación secreta será cosa de probarlo todo: recoger todas las letras KONG, aplastar cierto enemigo...

golpeo directo, y un número mayor aún de bananas desperdigadas, que deberemos recoger con el fin de conseguir vidillas extras para...

Nuestros monos extras

A lo mejor aún no te has fijado, pero Donkey no se enfrentará solito al desafío. **El pequeño Diddy Kong será nuestro compañero de viaje,** siguiéndonos y realizando los movimientos pertinentes para mantenerse a nuestro lado... si es que no decidimos cogerle a él como personaje a controlar. Sí, podremos cambiar el control de un personaje a otro en cualquier momento, dependiendo de si necesitamos un tío fuertote (Donkey), o la situación requiere saltos y agilidad suma (Diddy). Y todas estas virtudes que los más "ancianos" pudimos vivir años ha, se verán potenciadas por **una perfecta traducción de los textos, y la inclusión de un par de minijuegos totalmente nuevos** que darán más variedad aún al futuro éxito de nuestra monísima GBA.

¡A BAILAR CON LA MÁS MONA!



¡LOS EXTRAS MÁS DIVERTIDOS, SÓLO EN ADVANCE! Serán dos, los minijuegos extras. El primero, de pesca, simple pero divertido, como una "hand-held" de Nintendo de toda la vida. Y el otro... ¡Sí! ¡VA DE BAILARRR! Tendremos que pulsar lo que nos indique la barra superior, siguiendo el ritmo de una de las canciones del juego, para ver lo bien que baila un mono... ¡las manos hacia arriba, las éstas pa...!

Las plataformas correrán por tus venas

MEGAMAN NETWORK

Tras más de 15 años de juegos a sus espaldas, era hora de que Megaman diera el salto a CUBE.

DATOS DEL JUEGO
- **GAME CUBE**
- **ACCIÓN-PLATAFORMAS**
- **20 JUNIO**
- Compañía: **CAPCOM**
- Equipo: **CAPCOM**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

Megaman es un "ciberhéroe" que lleva más de 15 años combatiendo los virus informáticos en todas las consolas, aunque siempre muy ligado a la gran N. Sus juegos se han dividido en cuatro series ("Original", "X", "Legends" y "Network") y entre las cuatro ha sido ya **protagonista de más de una treintena de títulos.** ¡Menudo "currículum"!

MUY ADICTIVO

La serie de Megaman mantiene **un sistema de juego enormemente adictivo,** y éste va a seguir siendo su principal valor en GameCube.

ROLL. Esta chica vestida de rosa es la compañera de batallas cibernéticas de Megaman. Tan ágil como él, en combate es ofensiva, pero su gran atractivo está en que puede curar a nuestro héroe.



A las órdenes de su "jefe" humano, Lan, Megaman deberá combatir el "Zero Virus" en los circuitos de la GameCube.



Cada nivel nos sorprenderá por algo diferente. En éste, los efectos de luces y explosiones te pondrán los pelos de punta.



Podremos utilizar numerosísimos chips de ataque y protección. Ante un armamento así, no habrá quien nos tosa...



Fijaos qué combinación tan resultona. Fondos muy vistosos en 3D y técnica de "cel-shading" para Megaman.

Como los chicos de Capcom son unos auténticos especialistas en "exprimir" sus series y sagas, a nadie le extrañará que **Megaman lleve ya 15 años (¡pfiuu!) siendo una estrella.** Cambian los tiempos, o las consolas, pero nuestro héroe cambia poco...; más bien, se adapta.

Batallas informáticas

Es por eso que el paso del "ciberhéroe" a GameCube no va a suponer un cambio revolucionario, en plan grandes escenarios 3D o una vista en primera persona, por ejemplo. En realidad, «Megaman Network Transmission» va a ser una continuación de los cartuchos de la serie **"Megaman Battle Network"** de Game Boy Advance, pero adaptado a la potencia de GC, o sea, más bonito, pero en la misma línea de siempre. Para que os situéis, nos ofrecerá **acción y muchas plataformas** en las que el héroe azul va a proteger las "autopistas" de Internet luchando fase tras fase contra hordas de enemigos controladas por el virus informático "Zero Virus". Para ello, va a disponer de un montón de nuevos "power chips", o lo que es lo mismo, **todo tipo de armas especiales** y objetos útiles en plena batalla.

En cuanto a sus gráficos, basta echar un vistazo a las pantallas para salir de dudas. Seguirá saltando entre plataformas **en las 2D de siempre,** aunque ahora usando la explosiva **técnica de cel-shading,** que está tan de moda. Y eso sí, **los fondos serán 3D y muy vistosos...** En fin, que parece que la serie tiene aún mucha diversión que ofrecernos.



¡QUE TIEMBLEN ESOS JEFES!

La acción y las plataformas no serían lo mismo si cada cierto tiempo no tuviéramos que enfrentarnos contra algún malvado "jefe final de fase". Pues bien, estos enfrentamientos van a traer la novedad de que serán combates en escenarios 3D, como si estuviéramos en un juego de lucha.

www.nintendo.es

Nintendo®
GAMING 24:7

EL ULTIMO ZELDA SE SALE

AHORA PARA GAME BOY ADVANCE™ Y GAME BOY ADVANCE SP



Four Swords





Compatible con GAME BOY ADVANCE

La consola y el juego más deseados del 2003 vienen de la mano

Celebra el nacimiento de Game Boy Advance SP con los dos nuevos retos de la saga de Zelda "A link to the past" y "Four Swords" en un mismo cartucho. El juego y la consola se venden por separado.

97%	Nintendo
98%	Advance
97%	Consoles +

Puntuaciones del juego en Europa

¡Aquí vuelven los hamsters más cachondos!

HAMTARO

¿Sabes cuántos hamsters caben en tu GBA? Muchos más de los que te imaginas...

DATOS DEL JUEGO
- GAME BOY ADVANCE
- AVENTURA-ROL
- JUNIO
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **NINTENDO**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...
- El juego **está basado en una serie de dibujos animados** de origen japonés que actualmente se emite en Cartoon Networks y Fox Kids, y de la que no sólo se han creado los **dos juegos para Game Boy Color y Game Boy Advance**, sino también toda una línea de juguetes y muñecos, ropa, (incluso zapatos), cómics, cartas, etc...

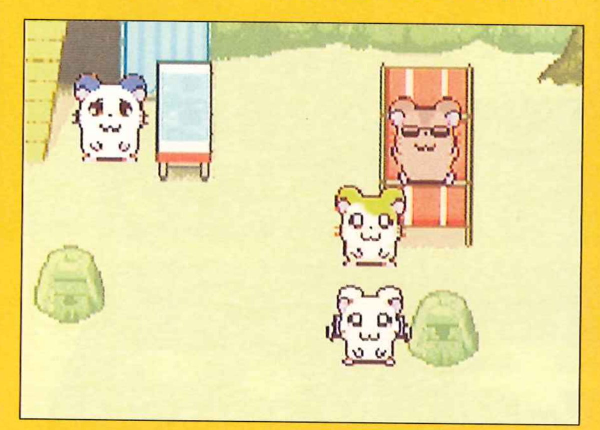
HAM-HAM AVENTURA
- Si te gustó la aventura de GBColor, seguro que ésta te encanta: es parecido en mecánica, pero **más largo y mejor.**



El ratón Spat (el del tridente) sembrará de discordia el pueblo de Hamtaro y nosotros tendremos que acabar con sus planes.



Aunque los textos que veis en estas pantallas están en inglés, el cartucho vendrá completamente traducido al castellano.


A lo largo de la aventura vamos a conocer a un montón de hamsters distintos, cada uno con su carácter y sus manías.



Una de las especialidades de los hamsters será bailar con las coreografías que aprendan con cada palabra.

HAMTARO Y BIJOU. Los dos hamsters tan salados que veis aquí abajo son los protagonistas de la aventura e intentarán que el resto de sus amigos (que se han enfadado) hagan las paces.



Hace unos meses, Nintendo nos sorprendió con un entretenido título para Game Boy Color en el que Hamtaro, un simpático hámster, tenía que aprender el **"Ham-Ham chat", o sea, el idioma de los hamsters,** para rescatar a todos sus amigos que habían sido raptados. Original y lleno de buen humor, ese «Hamtaro: Hams-Hams Unite!» caló bastante bien entre el público.

Un salto ratonil

Y como los hamsters son tan inquietos y curiosos, ahora quieren **colarse en nuestra Game Boy Advance** con un nuevo título que mantendrá la misma **mecánica**, pero con bastantes mejoras y una mayor duración. En realidad, más que una segunda parte va a ser una **especie de expansión** que aprovechará la mayor potencia de Game Boy Advance.

¿Cuál será nuestra misión? Pues en esta ocasión, **Hamtaro y su novia Bijou** intentarán acabar con el plan del malvado Spat, que se ha liado a sembrar la discordia entre todos los hamsters del pueblo. Para ello, van a tener que **volver a aprender el idioma "hamsteril"** y solucionar un montón de situaciones especiales que irán surgiendo durante el juego. De la misma manera que podrán comprarse adornos y ropas, hacerse fotos, o echarse un baile en la disco. ¡Un montón de actividades divertidas!

Ya tenemos la madriguera llena de pipas, así que solo nos falta que salga el juego... ¡y recargar la GBA!



¿HABLAS YA HAM-HAM CHAT?

A lo largo del juego, Hamtaro y su novia Bijou aprenderán 86 palabras del "lenguaje ratonil". Cada palabra irá unida a una simpática coreografía (por ejemplo, al decir "libertad", nuestros chicos se vestirán como la "estatua de la libertad") y al ir aprendiéndolas irán dando solución a un buen número de situaciones.



Descúbrelos antes que nadie...

BOMBAZOS "MADE IN NINTENDO"

Mirad qué rápidos somos. Aún no ha terminado el E3, la FERIA de las ferias de videojuegos, y ya tenemos aquí todos los juegos que ha presentado la Gran N para su Game Cube. ¿A que son una pasada? Mario Kart, Final Fantasy, Mario Golf... ¡La que se va a organizar después del verano! Con éstos, y con los más de 40 títulos que llegarán más adelante...

EN ESTE REPORTAJE...

- **JUEGOS QUE PRESENTAMOS:** 10
- **CONSOLA:** GameCube
- **AVANCE:** Primeros juegos de la Feria E3
- **COMPAÑÍA:** Nintendo
- **PRESTA ESPECIAL ATENCIÓN A:** Mario Kart Double Dash y Final Fantasy Cristal Chronicles.



MARIO A TOPE





EL JUEGO MÁS ESPERADO DE MARIO

MARIO KART DOUBLE DASH

- **Lanzamiento:** FINALES 2003
- **Datos:** •MODO CONEXIÓN PARA HASTA 8 JUGADORES •2 PERSONAJES EN CADA VEHÍCULO •16 PERSONAJES

Menuda **revolución** que nos espera a los fans de Mario Kart! Y no será sólo tecnológica, o sea visual, que eso va a ser la repera; también nos sorprenderá, ¡qué diablos: nos sobrecogerá!, en jugabilidad. Por ejemplo, ¿a que no imaginabais que **los nuevos karts tendrían dos plazas?** Pues sí, aunque de hecho sólo habrá un conductor; el otro, situado en la parte trasera, se entretendrá lanzando ítems a los rivales. De esos, de los ítems, habrá seis en plan "normal" para cascar al contrario, y ocho especiales.

¿Qué si habrá **conexión online?** Pues por ahí van los tiros. No serán online, pero sí se podrá conectar dos GameCube con 8 jugadores simultáneos. Esperad que todavía hay más: **16 pilotos.** Guau. ¡¡Qué bombazo!!





ES MEJOR QUE TIGER, Y TE HARÁ REIR

MARIO GOLF

- **Lanzamiento:** SEGUNDA MITAD 2003
- **Datos:** •+ 20 HÉROES DE NINTENDO CONVERTIDOS EN GOLFISTAS •FLIPANTES EFECTOS GRÁFICOS •NUEVOS MODOS DE CONEXIÓN

Después, mucho tiempo después de que las primeras y únicas imágenes de este juego corrieran por las revistas, Nintendo Acción os ofrece **en primicia absoluta las nuevas pantallas de Mario Golf** para GameCube que, como veis, luce un acabado sensacional. Las imágenes dejan ver un estilo gráfico peculiar, vivo y lleno de colores, que se acompañará por una gama de efectos (ya veis ese golpeo de bola) que nos abrirá los ojos como platos. Los **distintos recorridos serán uno de los puntos más fuertes.** En los hoyos nos esperarán enemigos de toda la vida de Mario, que pondrán un poquito más difícil lograr el par del campo. Y cada personaje tendrá su estilo. Desde Donkey al propio Waluigi. ¿No estáis deseando hincarle el diente?

TAMBIÉN ALUCINAMOS CON ÉSTOS...



1080° 2

- Tipo: SNOWBOARD
- Cuándo: FINALES 2003

Con algo de retraso sobre la fecha inicial, Nintendo ya tiene listo el juego de snow más esperado. Después del verano volveremos a alucinar con los "tricks" más explosivos sobre nieve (potenciados para esta segunda entrega), los "pilotos" más modernos y el "show" técnico que ya nos impactó en la entrega de N64.



GIFTPIA

- Tipo: ROL
- Cuándo: 2003

Este desarrollo de la joven compañía japonesa SKIP es un buen ejemplo de la frescura que busca Nintendo. Un juego de ROL en el que el multijugador y la conexión con GBA serán claves. Y si en jugabilidad nos va a sorprender, no os perdáis los flipantes gráficos estilo Cel Shading que va a ofrecernos.



KIRBY AIR RIDE

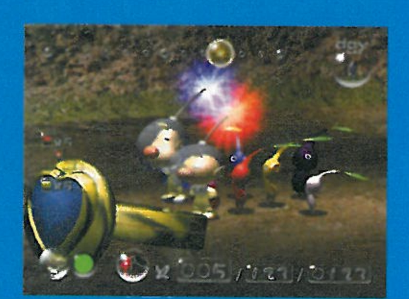
- Tipo: CARRERAS
- Cuándo: VERANO 2003

Kirby se estrena en un juego de carreras bajo la tutela de los creadores de «Super Smash Bros.». Sabiendo como las gastan, seguro que tendremos un control simple y eficaz de giros y velocidad, y un espectáculo de transformaciones, porque ya sabéis que a Kirby le encanta copiar las habilidades de sus rivales...

Y MÁS JUEGOS PARA ALUCINAR



SUPERCLÁSICOS



PIKMIN 2

- Tipo: AVENTURA
- Cuándo: NOVIEMBRE 2003

Lo más interesante del nuevo Pikmin es que Olimar tendrá un nuevo ayudante, con el que compartirá modo 2 jugadores cooperativo. Aunque, claro, seguirán necesitando la ayuda de los Pikmin, que esta vez vienen con nuevos colores.



PUZZLE COLLECTION

- Tipo: HABILIDAD
- Cuándo: 2003

La gran sorpresa del show. Un "tres en uno" para clásicos del "puzzleteo". Con los adorados "Doctor Mario", "Tetris Attack" y "Puyo-Puyo". Gráficos de hoy, jugabilidad de ayer, hoy y siempre. Larga vida a estos clásicos. ¡A disfrutar!



STARFOX

- Tipo: ACCIÓN/SHOOTER 3D
- Cuándo: 2003

Del Starfox de Rare, aventurero y con plataformas, al de Namco, con más acción y combate. El equipo ha vuelto con el estilo del juego N64, que incluirá lucha en tierra, y potenciará el modo multijugador. ¡60 imágenes por segundo!





LA FANTASÍA SE HACE VIDEOJUEGO

FINAL FANTASY CHRONICLES

- Lanzamiento: FINALES 2003
- Datos: •ENTREGA EXCLUSIVA PARA GAMECUBE
  •MODO ESPECIAL DE CONEXIÓN GBA CON 4 JUGADORES

El juegazo de Square-Enix no sólo nos regalará mundos increíbles, una historia bellísima y montones de batallas para contar a los amigos, sino que también incluirá una conexión muy especial a Game Boy. Por lo que sabemos, un **interface exclusivo permitirá utilizar la Game Boy como mando de control, y de esta forma podamos recibir información confidencial en la pantalla.** Imaginaos la acción a cuatro jugadores. Podréis establecer negociaciones entre vosotros para compartir trucos y magias, o colaborar para solucionar un determinado puzzle. ¡¡Es la idea perfecta de conectividad!! Por si fuera poco, el juego ayudará lo suyo llevando más lejos que nunca el espíritu de la saga Final Fantasy, de enorme prestigio entre los jugones.





MÁS RÁPIDO QUE TU PENSAMIENTO

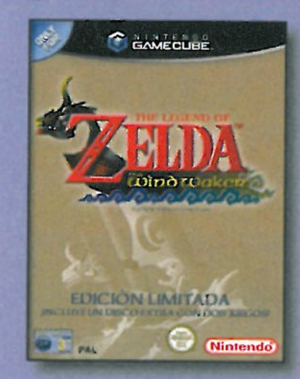
F-ZERO (ARCADE Y GC)

- Lanzamiento: 2003
- Datos: •30 PILOTOS Y 20 CIRCUITOS
  •MODO CONFIGURACIÓN DE NAVES PARA JUEGO EN ARCADE

Sega y Nintendo han unido fuerzas para diseñar **el juego más rápido visto nunca** en una consola. El impulso de estos dos gigantes ha sido tan poderoso, que ha sobrepasado GameCube y por eso vamos a poder jugar también con **«F-Zero» en las recreativas con placa Triforce.** Pero atento a lo mejor. Si guardas tu partida en una tarjeta de memoria en el arcade, podrás transferir pilotos y máquinas a la versión GC. Allí, un modo de configuración te permitirá crear nuevos vehículos que después podrás probar en la versión recreativa. ¡¡Es flipante!! Pues eso, que te espera todo un mundo de loopings, saltos, obstáculos, naves y velocidad luz...

FICHA TÉCNICA





- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: NINTENDO/EAD
- Tipo de juego: ACCIÓN-ROL
- Idioma: CASTELLANO
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- Tarj. de memoria: 12 BLOQUES
- Conexión GB Advance: SÍ
- Jugadores: 1

- Duración: + 20 HORAS
- Extra: DOLBY PRO LOGIC II
- Bonus: OCARINA OF TIME Y MASTER QUEST, ED. LIMITADA

- Precio: 59,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EXCLUSIVO GAMECUBE

OK Nintendo Acción

¡¡Ya está aquí el juego del siglo!!

ZELDA: THE WIND WAKER

¡Eh! ¡¿Pero qué haces todavía ahí?! ¿No sabes que ya ha salido el nuevo Zelda para GameCube? Pues corre a por él.

Qué afortunados somos los que tenemos una CUBE, Dios mío. Todavía estamos flipando con ese pedazo de aventura llamada «Metroid Prime», y ya tenemos otra obra maestra a la que hincarle el diente. **Así es, Nintendo ha vuelto a crear otro de los mejores juegos de la historia,** y en **exclusiva** para nuestra consola. No, no os hagáis los despistados, este título no necesita presentaciones: es un nuevo capítulo de «Zelda», **una de las sagas de videojuegos con más solera**, y con eso vale. Además, de primeras este «Wind Waker» no se diferencia de los juegos anteriores: es un RPG de acción en el que nos convertimos en Link y de su mano nos embarcamos en una genial aventura cargada de peligros. En ella debemos **luchar (en tiempo real)** contra centenares de enemigos, charlar con decenas de personajes, resolver puzzles cada vez más difíciles, y además **participar en minijuegos, conseguir armas, dinero y objetos** o acabar con jefes finales... ¿Veis? Lo que os dijimos, el Zelda de siempre. Sí, una garantía de calidad, sin duda. Pero... mucho ojo porque este Zelda es **revolucionario.** ¡¡TIENE TANTAS COSAS NUEVAS QUE NI OS LO IMAGINÁIS!!

Así que, arrancamos

El desencadenante de este episodio es el **secuestro de Abril,** la hermana de Link, a manos (o afiladas garras,

UNOS OJUELOS CON VIDA PROPIA

El grado de expresividad de Link es tan alucinante que sus ojos nos van a dar más de una pista a lo largo del juego. Cuando nuestro amigo descubre algo sospechoso en los escenarios, su mirada se queda fija aunque nos sigamos moviendo por el fondo. Una forma de ayudarnos... y de mostrar la calidad del diseño.





Para superar los puzzles que hay en cada nivel, tenemos que interactuar con los objetos que encontremos en los decorados. Sin antorcha, no hay luz que valga.



Los combates se desarrollan en tiempo real, sin que la acción se detenga o ralentice. No hay que usar muchos botones, y además el resultado es espectacular.



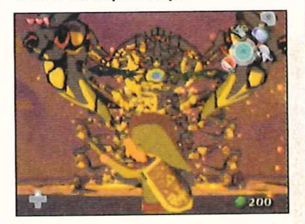
Los efectos de luces son gloriosos. Fijaos en las sombras de las antorchas.

IRRESISTIBLE El genial desarrollo del juego hace imposible aburrirse con Zelda. Es una aventura dinámica y siempre sorprendente, que no podréis parar de jugar.



UN MUNDO PELIGROSO

En un mundo tan enorme tiene que haber enemigos por todas partes. A ver qué os parecen éstos de aquí abajo.



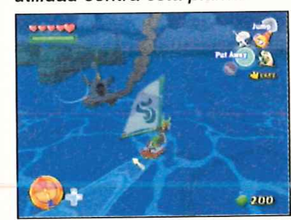
Este megabicho es el primer jefe con el que nos topamos.



Esta enorme mariposa os "saluda" en el bosque.



El bumerang es de gran utilidad contra esta planta.



¡Ni en el mar os dejan en paz! Son piratas "mu pesaos".



En el nuevo universo de Link no se pone el sol. Nada menos que 50 localizaciones diferentes, algunas de un tamaño considerable, esperando que las exploréis a fondo.



El salto automático (Link salta solo) viene bien para superar las plataformas.



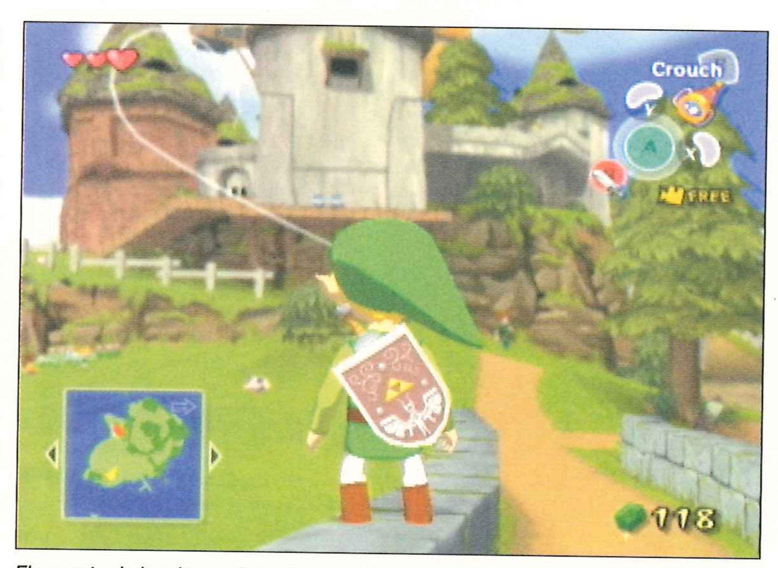
No hagáis nadar a Link más tiempo del necesario, ¡o se ahogará, el pobre!



A lo largo del juego tenemos que emplear numerosos ítems para seguir avanzando. Con esta cuerda, sin ir más lejos, podemos alcanzar zonas inaccesibles.



¿Cómo deshacerse de ese calamar gigante (de puntos amarillos) fácilmente? Basta con apuntar directamente a sus ojos con alguna de vuestras armas arrojadizas.



El aspecto de los decorados impresiona lo suyo. Fijaos en esta aldea, con sus arbolitos, casas, almenas y vallas. Vaya que si mola. Y en movimiento mucho más.



En la zona inferior de la pantalla hay un mapa que nos permite situarnos en todo momento. Gracias a él será más difícil perdernos en los intrincados escenarios.

LINK EL MARINERO

Para recorrer el mundo "acuático" de «Zelda», Link usa un pequeño bote de vela parlanchín. ¡Y muy majete!





mejor dicho) de un pajarraco enorme que se lleva a la chica lejos de la protección de Link. Y lo peor es que en esta ocasión, por primera vez en la serie, nuestro mundo está totalmente anegado, y **las aldeas que debemos visitar no son más que pequeñas islas dispersas por el mar.** Precisamente aquí radica una de las innovaciones más importantes del juego: para movernos por los decorados, **debemos utilizar una pequeña barca de vela.** Y no creáis que se trata de un bote cualquiera: éste habla, nos indica los lugares a los que debemos acudir y además da información sobre determinados temas. Sin embargo, él también precisa de nuestra ayuda. Como es una barca de vela, necesita del viento para surcar las aguas. Y ahí entramos nosotros, pues gracias a una especie de vara encantada... **¡podemos controlar el viento! Sí, basta con interpretar una sencilla melodía** para hacer que el viento quede a nuestra merced, y así le podamos indicar la dirección hacia la que debe soplar. Su uso es fundamental para explorar los variadísimos decorados (hay 50 localizaciones), actividad que se convierte en toda una experiencia.

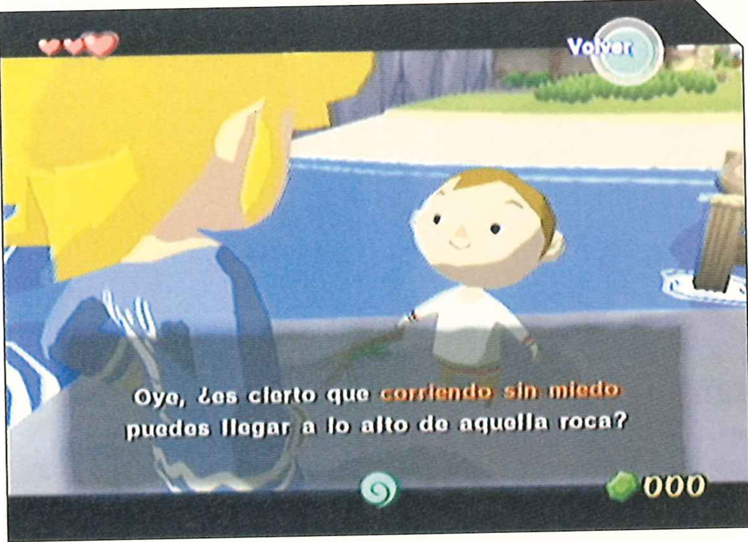
El juego nos da **total libertad para hacer lo que queramos,** ir a donde nos dé la gana y charlar con quien nos apetezca. Vamos, que no resulta lineal ni por asomo. Por supuesto, siempre hay un camino más o menos prefijado que debemos seguir, pero la gracia de este «Zelda» es que **podemos realizar infinidad de tareas secundarias y participar en numerosos minijuegos** a la vez que vamos cumpliendo la misión principal. Estas "misiones extra" tienen su miga: al realizarlas vamos obteniendo numerosas ventajas, en plan nuevos objetos, corazones de vida o dinerito fresco con el que llenarnos los bolsillos. O sea, que merece la pena dejar de lado durante unos instantes la tarea principal... ¡y ya que estamos, pasarlo en grande!

Como en los mejores "dibus"

Otro de las claves de «Wind Waker» son sus **emocionantes combates contra los enemigos** que pueblan los mundos, y que son especialmente numerosos en las mazmorras. Son combates en tiempo real (olvidaos de los turnos), y le dan un ritmo al juego realmente alucinante, aparte de resultar muy vistosos. Claro que no es para menos, dado el **apoteósico apartado gráfico que luce. ¡Parece una película de dibujos animados interactiva!** De hecho son tan buenos que como ya ocurriera con el también magnífico «Metroid Prime», realmente hay que ver el título en movimiento para apreciar toda su



Se nos ocurren muchas formas para pasar inadvertidos. A Link también, pero sólo tenía un barril cerca. Dicho y hecho, ¿o pensabais que los toneles se movían solos?

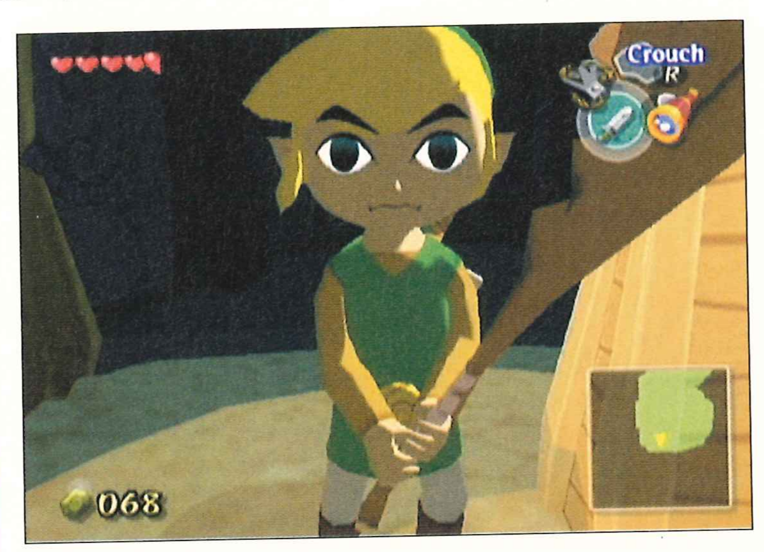


Los innumerables personajes que encontráis, están deseando hablar con vosotros. Hacedlo con total tranquilidad. Os darán pistas, objetos y consejos útiles.

NOS VAMOS DE TIENDAS

Si buscáis bien por los decorados y derrotáis a todos los bichos que se interpongan en vuestro camino, conseguiréis ganar dinero. ¿Y para qué sirve? Pues para qué va a ser, para comprar todo tipo de objetos en las tiendas que encontráis repartidas por las islas. De entre todas ellas, la más peculiar es la tienda/canoa que comanda este tipo de aquí abajo. Si compráis muchas cosas, os obsequiará con una buena sorpresita...





"DIBUS" INTERACTIVOS El aspecto gráfico del juego es como un soplo de aire fresco. Un "look" propio de los dibujos y películas de animación con el que muchos, antes al menos, no estabais muy de acuerdo. ¿A qué hora no pensáis lo mismo?



Las vasijas esconden corazones, dinero y demás cosas. No dejéis ni una por mirar.



¡Qué emoción, estamos a punto de abrir un cofre! Por esa cara, hay algo guay...



Aunque al principio se muestre algo hostil con vosotros, en cuanto os hagáis con la cámara de fotos este tipo se convertirá en uno de vuestros mejores aliados.



Para poder acceder a ciertos lugares secretos, Link tendrá que gatear y arrastrarse por el suelo por algunos pasadizos ocultos. Si se mancha, a la lavadora.



Mientras jugamos, el tiempo (atmosférico y horario) se va sucediendo de forma real: tan pronto hace un día soleado, como más tarde cae la noche y empieza a llover.



Aunque el sistema de cámaras es automático, podemos controlarlo de manera manual para explorar los escenarios con mayor libertad y profundidad.

LAS TAREAS DE UN HÉROE

Ser el "prota" de un juego no es fácil, y menos si de él depende el futuro del mundo. ¡Mirad lo que tiene que hacer!


Visitar decenas de aldeas para conseguir pistas y consejos.


Luchar contra centenares de enemigos, algunos muy duros.


Superar numerosos puzzles que aumentan de dificultad.



Explorar los decorados para obtener objetos y armas.



INFINITO La aventura os durará un mínimo de 15 a 20 horas aunque, si queréis verlo todo, están garantizadas al menos 40 horitas. ¿Qué?, ¿tenéis un rato libre?



Con el catalejo de Abril podemos divisar cualquier lugar, por lejano que esté.

▶ calidad. Nunca habíamos visto unos **mundos tan vivos, tan alegres, tan variados, tan llenos de color, tan, tan... tan bonitos,** vaya. Además, el tiempo (siempre que nos encontremos navegando en el mar) va transcurriendo de forma real, es decir que se hace de día y de noche como si tal cosa, lo que aparte de cambiar radicalmente el aspecto de los escenarios, también influye en la jugabilidad del título. Sí, porque, por ejemplo, la mayoría de las tiendas estarán cerradas por la noche, y sólo podremos acceder a ellas durante el día. Por otro lado, las animaciones de los personajes merecen capítulo especial. De hecho, **nuestro Link es tan expresivo que basta observarle para adivinar su estado anímico o percatarnos de si ha advertido algo raro en los escenarios.** ¡Y el resto de personajes no se quedan a la zaga! Flipante del todo. Sumad a esto efectos especiales de todo tipo, como distorsionados, partículas, luces en tiempo real... y os haréis una idea de la inmensa calidad técnica que acumula este nuevo «Zelda».

En conclusión

Como veis, «Wind Waker» es puro heredero de la saga Zelda, pero con los suficientes elementos nuevos como para revolucionar el panorama. El juego lo tiene todo, y para que no lo dudéis ni un segundo, además las primeras 15.000 copias del juego incluyen de forma gratuita un **mini-DVD extra** con los juegos «Ocarina of Time» (¡sí, el clásico de Nintendo 64!) y el episodio «Master Quest», una versión ampliada y mejorada del propio «Ocarina of Time». ¡Lo que faltaba! ¿Aún no tienes claro que ha llegado por fin el juego del siglo a nuestras GameCube?

¡CONECTA UNA GBA!

Vuestra GBA puede convertirse en una útil herramienta de juego. Conectadla al puerto de control de la Cube y localizad a Tingle (el tipo de verde) para que os dé el ítem que necesitáis (una GBA con gorro). Desde ese momento podéis lanzar bombas con la portátil, y manejar un mapa de todas las islas. ¡Conectividad!





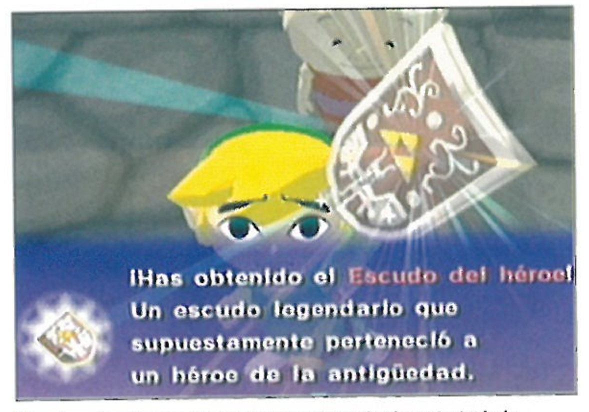
El sentido del humor forma parte del mundo de Zelda. Aquí tenéis a Link, llevando un bonito cerdo sobre la cabeza.



Esta niebla morada que veis aquí no la hace ningún bien a Link: le debilita e impide hacer uso de armas durante un tiempo.



Éste es el barco de unos piratas que, aunque al principio no lo parezca, nos echarán un cable durante toda la aventura.



Nuestra abuela nos proporciona su ayuda durante toda la aventura. De hecho, ella nos regala el escudo y el traje de Link.

Y ENCIMA, EL "BONUS DISC"

Si habéis tenido suerte (y rapidez) vuestros "Wind Waker", vendrá con DVD extra: «Ocarina of Time» de Nintendo 64, "Master Quest" (actualización de "OoT") y vídeos de futuros éxitos de GBA y GC.



¡Podéis jugar en CUBE con el gran clásico de N64! ¡Es flipante!



Master Quest es una actualización con mejora de «Ocarina of Time».



Y vídeos con futuros éxitos en GC y GBA, como este «F-Zero».



El control de Link es sencillamente genial. Ya sea en los combates o mientras exploramos los decorados, nunca da problemas. Un comportamiento ejemplar.



Gracias a estas hojas del árbol Deku podemos planear durante unos instantes por los aires. Además, si pillamos remolinos de viento, incluso ganaremos altura.



EL ANÁLISIS

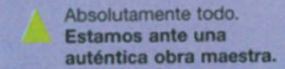
GRÁFICOS — 100
▲ Impresionantes. Más que un juego parece una película de dibujos animados interactiva.
▼ Puede que a algunos les resulte algo infantil.

SONIDO — 96
▲ La banda sonora y los efectos son variados, simpáticos y le van perfectamente al juego.
▼ No hay voces.

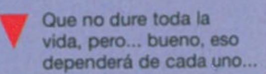
JUGABILIDAD — 100
▲ Genial. Hay montones de cosas por hacer, el control es soberbio, los combates se salen... Lo mejor del juego.
▼ Que no sea de carne y hueso.

DURACIÓN — 98
▲ La aventura dura un mínimo de 15 a 20 horas de tirón. Pero si queréis el 100%, la cifra se dobla.
▼ Que no dure 100 horas más.

TOTAL 100

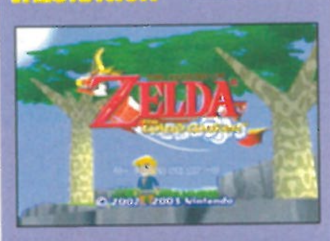


▲ Absolutamente todo. **Estamos ante una auténtica obra maestra.**



▼ Que no dure toda la vida, pero... bueno, eso dependerá de cada uno...

VALORACIÓN



REVOLUCIÓN EN LOS VIDEOJUEGOS

El debut de Link en GameCube ha vuelto a revolucionar la forma de entender y crear los juegos. Todo es perfecto en esta aventura: los combates en tiempo real, los geniales puzzles, el sentido del humor... Su aspecto gráfico ha dejado atrás cualquier atisbo de duda y convencerá a todo el mundo. Es una genialidad más en un juego de genialidades.

EL RANKING

1. Zelda Wind Waker
2. Metroid Prime
2. Phantasy Star Online

La nueva aventura de "Zelda" se coloca directamente en el primer puesto en cuestión de aventuras. "Metroid" es su gran rival, y "Phantasy" os dará opciones para jugar online.

FICHA TÉCNICA





- Compañía: **UBI SOFT**
- Desarrollador: **UBI MONTREAL**
- Tipo de juego: **ESPÍAS**
- Idioma: **ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO, TEXTO Y VOCES**
- Edad: **MAYORES DE 16 AÑOS**

- Tarj. de memoria: **17 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **SÍ**
- Número de jugadores: **1**

- Fases: **9 NIVELES**
- Extras: **30 MIN. SECUENCIAS CINEMÁTICAS, D. PRO LOGIC II**
- Modos de juego: **1**

- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **5 DE JUNIO**

EXCLUSIVO GAMECUBE

Aún mejor en GameCube

SPLINTER CELL

Se llama Fisher, y vamos a recibirle con los brazos abiertos. Protagoniza la mejor versión del genial juego de espías.

Por mucho que se oculte en las sombras o use sus "gadgets" para evitarnos, los nintenderos sabemos que Sam Fisher acaba de emprender una nueva misión en Cube. Y que, como ya suponíamos, viene llena de sorpresas exclusivas que la convierten en la mejor versión.

Antes de entrar en materia, pongámonos en antecedentes. Sam es un hombre de pocos amigos y su profesión requiere del más absoluto de los anonimatos, incluso en la organización para la que trabaja. Después de mucho tiempo sin "ejercer" de espía, Fisher es llamado de nuevo a filas por su jefe Lambert. Dos colegas de profesión han desaparecido y nadie mejor que él para averiguar su paradero. Tras un ligero calentamiento para engrasar los músculos (y pillar el tino a los controles), Sam emprende una aventura que difícilmente olvidará (ni nosotros). Y es que va a verse involucrado en un asunto que podría provocar la Tercera Guerra Mundial. Pero, bueno, no vamos a desvelaros toda la trama del juego, que por cierto tiene "tela", así que será mejor contaros cómo deberéis afrontarla.

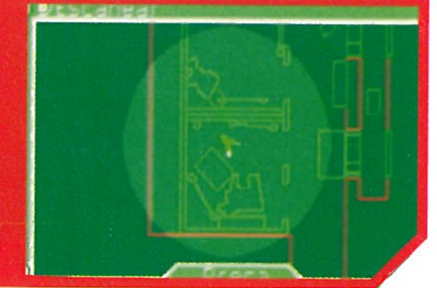
La prioridad de Sam Fisher es pasar desapercibido. Para ello podemos aprovecharnos del entorno, o usar las habilidades atléticas de Sam o bien recurrir a sus sofisticados gadgets (muérete de envidia Bond). Y claro, si la cosa se tuerce siempre podemos echar mano al arma de fuego, muy completito. Y he aquí lo mejor, que la mayoría de los retos pueden superarse de estas tres maneras, aunque las consecuencias varíen drásticamente...

Un súper-soldado

Pero no asustarse, la preparación física de nuestro personaje junto con el ajustado control harán que superar contratiempos, infiltrarnos en ▶

MÁS VENTAJAS SI LO JUEGAS CON GBA

Conectando la Game Boy Advance a CUBE accedemos a un mapeado del juego que permite movernos con más seguridad por los escenarios. A través de la portátil también podemos manejar las bombas lapa, haciendo que estallen cuando nosotros queramos, un detalle que resulta muy útil.

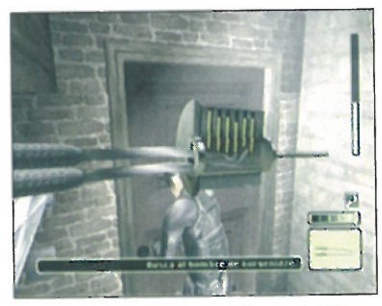




Cuando no podamos pasar inadvertidos, la solución es desenfundar nuestra SC-2K y abrir fuego. Así, tal cual. Pero luego, eso sí, no olvidéis esconder los cuerpos.



Las habilidades de Sam son impresionantes. Puede trepar, escalar, gatear, descolgarse, hacer rapel, ¡los enemigos no saben ni por dónde viene!



Un buen espía debe ser además hábil con las ganzúas, y Sam lo es, sí.

CONVENCE **Sam Fisher es el nuevo héroe entre los jugones, el espía perfecto. Sus increíbles movimientos, gadgets y habilidades revolucionan la forma de jugar.**





Además de coger enemigos como rehénes y dejarlos KO de un golpe con su pistola, el agente Fisher puede usarlos como escudos y garantizarse que no lo disparen.



El "acróbata" Fisher no sabe lo que es el vértigo. Ni tampoco el miedo.



A algunos enemigos hay que hacerlos hablar utilizando la fuerza.

MANUAL DEL BUEN ESPÍA

Como norma, un buen espía no debe ser descubierto. Aquí te proponemos unas técnicas básicas para evitar el combate.



Aprovecha los objetos de los escenarios para ocultarte.



Por ejemplo, esta pared. Mucho ojo al asomarse...



O un coche. Puede ser un punto perfecto de observación.



Por último, no olvides evitar las zonas muy iluminadas.



Hacer rapel por las fachadas de los edificios nos permite infiltrarnos casi en cualquier parte. Lo bueno, que podemos sacar la pistola y usarla con la otra mano.



El apartado gráfico contribuye a aumentar el realismo del juego. Algunos niveles demuestran un esmerado trabajo. Por no hablar de los efectos iluminación...



En ocasiones debemos pararnos a pensar las posibilidades que nos brinde la situación. Será conveniente estudiarla a fondo para obrar con la mayor eficacia.

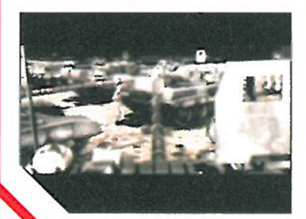


La mayoría de la información sobre los planes enemigos la extraemos de ordenadores. Por que, a parte de superespía, Sam es un hacker experimentado.

DESCUBRE A SAM FISHER

Una intro en vídeo nos pone al día en dos minutitos de la trama del juego y de la historia de nuestro espía favorito.





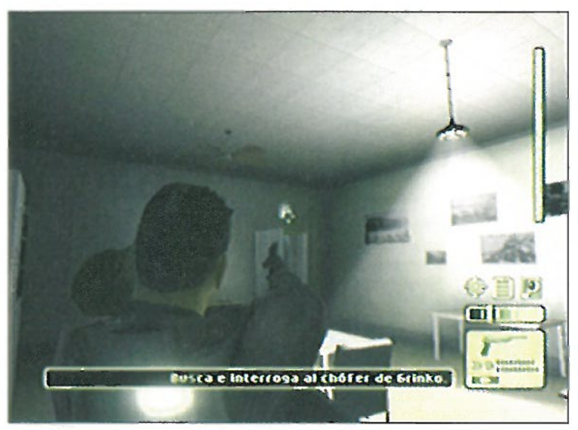
cualquier parte, escalar fachadas, descolgarse haciendo rapel, tomar rehénes, transportar cuerpos o noquear enemigos, todas estas cosas se conviertan en un juego de niños. Pero si esto os parece poco aún hay más, mucho más.

Fisher dispone de un armamento e inventario increíbles. Minas, granadas disipadoras, granadas de mano, bengalas, gafas de visión nocturna y térmica, ganzúas... Pero no debemos olvidar que «Splinter Cell» destaca sobre todo por ser **un juego ultra-realista.** Por muchas ayudas de las que dispongamos siempre debemos tener presente que somos un agente contra un ejército entero. Nuestros enemigos pueden escucharnos si hacemos demasiado ruido, dar la voz de alarma y dejarnos secos. Por eso debemos ser lo más precavidos posible. O utilizar las sombras del entorno para pasar desapercibidos. Gracias al motor gráfico del juego, simplemente apabullante, las sombras que producen TODOS los objetos (incluidos nosotros) nos servirán para evitar males mayores o, por contra, delatarnos. También debemos cuidar de nuestro "rastro". Si por ejemplo, dejamos a la vista el cuerpo de un guardia, no dudéis que la alarma acabará sonando con el soniquete de nuestro nombre. Atacar de frente tampoco es aconsejable. Aún disponiendo de un arsenal único (que no infinito) los combates cuerpo a cuerpo debemos evitarlos en favor de los ataques por la espada. Como veis, la cosa **se complica... Pero tampoco demasiado.** El nivel de dificultad es exigente, pero aunque os tropezaréis con situaciones de lo más complicado, podréis resolverlas variando de ruta o utilizando otra acción. No hay puzzles o saltos imposibles. Total, como mucho 12 horas para un jugador medio. Incluso alguna menos si utilizamos la Game Boy. ¿Que qué pinta aquí GBA?

Conexión total

Una de las grandes novedades de esta versión es la **conectividad.** La portátil se transforma aquí en una herramienta básica de juego, mejor aún si es la SP, con su luz y sin reflejos. Al conectarla, funciona como un radar, ofreciéndonos un mapa de juego, y la posibilidad de controlar las minas-lapa desde la GBA.

Esto y todo lo que habéis leído convierten a «Splinter Cell» en **el mejor juego de aventura y acción del momento.** Además tiene algo que le falta a otros juegos: **es muy peliculero.** A veces, si no fuera por que llevamos el pad, nos creeríamos actores de una peli, entre diálogos y escenas. Sí, molas mucho Sam.



Las cámaras de seguridad causan bastantes problemas a lo largo del juego. Si no podemos destruirlas, ¡¡nos las cargamos!!

Muchos de los objetos dispersos por los escenarios (extintores, barriles de fuel...) pueden ser usados como armas alternativas.

¡Y CON EXTRAS! La versión de GC trae como gran novedad respecto a las demás la conexión con GBA. Y no veas lo útil que resulta al jugar.



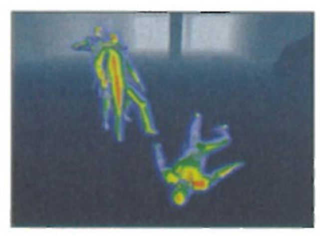
Tenemos que hacer frente a situaciones de gran tensión que exigen nervios de acero y mucha concentración. Si fallamos, tranquilos, siempre hay una segunda oportunidad.

SAM LLEVA UN BUEN EQUIPO

Ni en la Tienda del Espía tienen estas cosas. Un visor térmico, cámaras de control remoto, micrófono direccional... El mejor equipo para el mejor espía.

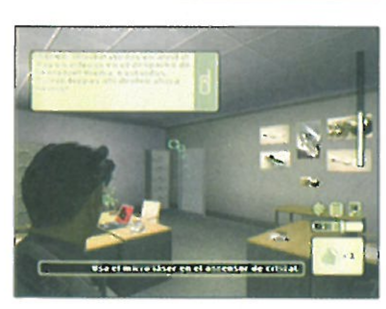


Con el cable óptico, podemos fisgar bajo las puertas. Muy útil.



La visión térmica detecta minas, trampas láser y tipos ocultos.





Cuando el número de soldados sea elevado, usa las granadas sin dudar.



Acechar y reducir a los guardias por la espalda es vital para sobrevivir.



La barra inferior derecha indica nuestra "visibilidad" para los demás.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 95
▲ Destacan las animaciones, sombras, efectos de luz. La ambientación es genial.
▼ Algún escenario baja puntos, por no estar bien rematado.

SONIDO 93
▲ El doblaje está bien trabajado. Mola cómo interpretan los actores su papel.
▼ La banda sonora te mete en el juego, pero no es lo que más nos ha gustado.

JUGABILIDAD 97
▲ La sensación de realismo es brutal, y si juegas con GBA, todavía es mejor.
▼ Al control le hace falta un repasito. El argumento se hace un poco confuso.

DURACIÓN 95
▲ Nueve niveles, unas 12 horas de juego. Y se puede repetir.
▼ Se echa de menos algún extra, tipo misiones ocultas.

TOTAL 96

▲ Las **habilidades** de Sam. La conexión con **GBA**.

▼ El **hilo argumental**, es un poco confuso.

VALORACIÓN



¡VIVA EL SIGILO!
«Splinter Cell» llega a GameCube con la experiencia de haber roto todos los moldes. Aunque su nombre impresiona, han sido su estudiada jugabilidad, la genial ambientación de sus gráficos y la perfecta conexión con Game Boy Advance, lo que a nosotros nos ha impactado. Ya tenemos un nuevo referente en juegos de acción. Sam, puedes dejarte ver...

EL RANKING

1. Splinter Cell
2. 007 Nightfire

Hay más acción en el juego de Bond, pero Fisher ofrece más tensión, más nervio, un equipo más competitivo y toda la frescura de su espíritu. Y eso que Bond tiene un caché que tira de espaldas. Pero no a Fisher...

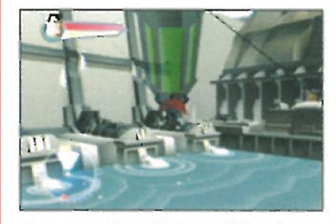
¡¡La Kryptonita ni tocarla, Super!!

SUPERMAN

Al superhéroe más famoso del planeta se le ha fundido alguno de sus superpoderes, y no ha podido lucirse en GC.

EL HÉROE MÁS PODEROSO

LOS PODERES DE SUPERMAN SON DE LO MÁS VARIADO, y a lo largo de la aventura no dejamos de probarlos, uno por uno, pues todos se hacen necesarios: desde volar y lanzarnos en picado contra los malos, hasta el frío viento huracanado, la visión de rayos X o el láser, pasando por su enorme fuerza, que no hay quien resista.



Superman lleva "al vuelo" la pieza que evitará que la central "casque".



Nada mejor que el rayo láser para hacer soldaduras de urgencia.



Pese a la demostración de fuerza de Superman, que se carga un tanque como si tal cosa, lo cierto es que la ambientación del juego no tiene el mismo "empuje".



Las fases de infiltración las afrontamos como Clark Kent y no podemos volar.



La mayor parte del tiempo estamos liándonos a mamporros con estos robots.

Superman estaba deseando estrenarse en la consola más chula del planeta, y aquí le tenéis: se ha enfundado su traje, uno especial para la ocasión tipo "cartoon", y se ha lanzado a resolver problemas. Junto a él han acudido sus compañeros de toda la vida, su novieta Lois Lane y el fotógrafo Jimmy Olson, y los enemigos de siempre. Ellos, **Lex Luthor y Darkseid,** han organizado todo el lío, pues se han asociado con villanos de la talla de Metallo o Parásito y han creado un enorme ejército de robots que nos las hace pasar canutas. Bueno, en realidad esto es lo que hemos deducido nosotros, porque, pese al **doblaje íntegramente** en castellano (que se agradece), la trama del juego no acaba quedando demasiado clara.

Lo que sí está muy claro es que en esta aventura **prima sobre todo la acción, con constantes combates** contra cientos (a veces nos parecen miles) de robots, ante los que utilizamos **todos los poderes de Superman**: su fuerza sobrehumana, su vuelo, rayos láser, visión de rayos X y hasta un aliento huracanado. Sorprende lo sencillo que resulta el control de estas acciones, aunque en la práctica no sea tan preciso como hubiéramos deseado.

Pero no todo van a ser mamporros en este juego: a lo largo de sus muchas fases también tenemos **niveles de infiltración u otros en los que nos enfrentamos a sencillos puzzles** a veces con un límite de tiempo. Todo ello aporta al juego cierta variedad... que le viene bastante bien porque uno acaba de robots hasta la coronilla.

Unos dibujos muy animados

Visualmente, el juego tiene un **estilo de dibujos animados** muy chulo, que sin embargo se ha quedado a medio camino. Las **animaciones son aceptables** pero faltan demasiados detalles en los decorados y objetos, y en general falla la ambientación.

En fin, que pese a los **altibajos, Superman protagoniza un juego entretenido** y variado, dirigido especialmente a los seguidores del hombre de acero. Ellos sabrán agradecérselo como Super manda.

FICHA TÉCNICA





- Compañía: **INFOGRAMES**
- Desarrollador: **INF. SHEFFIELD**
- Tipo de juego: **AVENTURA**
- Idioma: **ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO, TEXTO Y VOCES**
- Jugadores: **1**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**
- Tarjeta de memoria: **4 BLOQUES**
- Datos: **14 FASES**
- Extras: **PERSONAJES SECRETOS**
- Precio: **39,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 76
Buenas animaciones, pero los escenarios están muy vacíos.

SONIDO 85
Efectos y banda sonora cumplen bien y las voces están dobladas.

JUGABILIDAD 78
Es variado, pero enfrentarse a tanto robot acaba cansando.

DURACIÓN 80
No es muy fácil, si bien las fases no son demasiado largas.

TOTAL 79



▲ **Los superpoderes. El precio,** muy interesante.

▼ Está **poco pulido,** podía haber quedado mejor.

VALORACIÓN

Es una pena que el resultado final dé la sensación de que el juego está "a medio hacer". Pese a todo, el "carisma" de Superman tiene todavía mucho tirón.







- Compañía: ACCLAIM
- Desarrollador: CRITERION
- Tipo de juego: CONDUCCIÓN
- Idioma: CASTELLANO
- Edad: MAYORES DE 16 AÑOS

- Tarjeta de memoria: 5 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1-4

- Datos: 30 CIRCUITOS + 21 VEHÍCULOS
- Extras: PROGRESSIVE SCAN
- Modos: 3 + 2 MULTIJUGADOR

- Precio: 59,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

Coches de choque, choques de coches

BURNOUT 2

¿Conduciendo en sentido contrario esquivando vehículos? Bueno, aquí sólo importa llegar el primero.

Hace nada disfrutábamos con un juego llamado "Burnout" y nos quedábamos boquiabiertos su propuesta de choques y golpazos espectaculares. Esta segunda parte vende la misma idea, pero con muchos alicientes que la convierten en un auténtico juegazo.

El planteamiento sigue siendo arcade, con **un manejo sencillo y una sensación de velocidad total,** sobre todo con la vista interior. Vamos, que se le coge el gustillo a eso de "hacer el Jimmy" e **ir en sentido contrario, dar saltos o derrapar a lo bestia para llenar la barra del turbo** que, una vez activado, sube velocidad y adrenalina a niveles estratosféricos. Y también la IA se ha retocado: ahora los competidores intentan provocar accidentes para retrasar a los demás, y los vehículos "ajenos a la carrera" tratan de evitar las colisiones. Un buen trabajo que culmina con un espectáculo gráfico: deformaciones según el punto de colisión, **cristales estallando, parachoques volando, chispas por todos lados...** Y todo esto con un alto grado de detalle gráfico en coches, escenarios y texturas. Vamos, que asusta verlo.

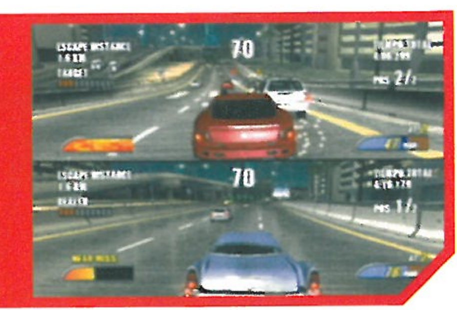
¿Cuidado? No, no, ¡banzai!

De entre los cinco modos de juego, nos quedamos con **el nuevo y muy adictivo "Crash",** que consiste en provocar **accidentes multitudinarios** a base de estrellar el coche que nos propongan; estratégicamente, eso sí, para alcanzar el máximo de daños en los demás vehículos. Para familias numerosas y amigos varios, dispones de multijugador para dos en modo carrera y persecución, y hasta cuatro para el modo "Crash".

Sin duda, **el mejor juego de coches** que podemos encontrar en este momento. Disfrútalo y... ¡no olvides ponerte el cinturón!

LAS MEJORAS PARA LOS AMIGOS

Llama a tus amigos y disfruta de intensas persecuciones entre 2 jugadores a pantalla partida en los 30 circuitos del modo campeonato, o brutales choques a 4 jugadores (por separado) en el modo "crash", con 15 localizaciones exclusivas para nuestra flamante versión Cube.





Este bonito modelo "tuning" es el premio de una de las carreras del modo persecución. Si le ganas, desbloqueadito queda.



Con el coche de la autoescuela tienes que aprender el manejo básico para convertirte en un auténtico peligro al volante.



Las repeticiones permiten apreciar mejor los paisajes, bonitos ellos, tu conducción y la de tu perseguidor, en otra pantallita.



Los derrapes son imprescindibles para conseguir llenar la barra del turbo, y evitar la "galleta" en las curvas más complicadas.

CRÓNICA DE UN BUEN CHOQUE

Planteemos una hipótesis: que Jimmy cogiera un coche. ¿Qué ocurriría? Pues lo que se nos pide en el modo "crash", exactamente. Primero saldría con el turbo...



...pulsado y pisando a fondo el acelerador hasta llegar a la zona...



...de atasco, donde chocaría a lo bestia, implicando a 5, 16 o más...



...vehículos. Luego se sumarían los daños y, ¡a echar patas!





En la autopista uno se suele encontrar momentos de gran tensión, como éste, en que acabamos de adelantar al "pringao" que iba primero, ¡y con abolladura de regalo!

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 93

▲ Escenarios y diseño de vehículos detalladísimos Los coches se golpean y deforman espectacularmente.

▼ A pesar de la mejoría respecto a la primera entrega, algunas texturas aún dejan que desear.

SONIDO 89

▲ Banda sonora cañera y fx claros y espectaculares.

▼ A la larga, se echa en falta algo más de variedad.

JUGABILIDAD 94

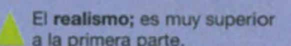
▲ Competidores listos, tráfico adecuado y control sencillo y fiable. ¡Maravilloso!

▼ Si te gusta conducir siguiendo las normas, busca otro juego.

DURACIÓN 91

▲ Aunque desbloquees todos los circuitos, siempre queda el modo "crash" multijugador.

▼ Un modo carrera para cuatro habría sido todo un acierto.



TOTAL  93

▲ El **realismo;** es muy superior a la primera parte.

▼ Queremos más de todo: coches, circuitos, retos.

VALORACIÓN



UN JUEGO QUE IMPACTA A TOPE

No hemos encontrado nada comparable a «Burnout 2: Point of Impact». Su realismo, las físicas de los vehículos, la sensación de velocidad... Un auténtico "buffet libre" de emociones que te dejan grapado al sillón. Los choques "acongojan" y hacen pensarse volver a la autoescuela. Así te desfogas en la consola, y luego vas tranquilito en el coche.

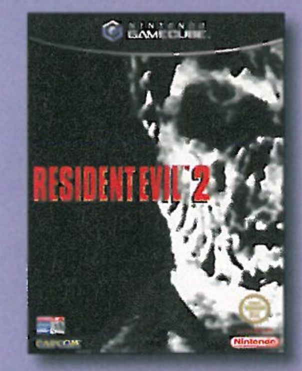
EL RANKING

1. Burnout 2
2. Burnout
3. Wreckless

La emocionante conducción y su irresistible realismo, sobre todo a la hora de provocar choques, ponen a "Burnout 2" por encima de la primera parte, y lejos del resto de juegos de coches.







- Compañía: CAPCOM
- Desarrollador: CAPCOM
- Tipo de juego: AVENTURA
- Idioma: CASTELLANO
- Edad: MAYORES DE 18 AÑOS

- Tarjeta de memoria: 1 BLOQUE
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1

- Personajes: 2 CONTROLABLES
- Extras: 2 MODOS Y PERSONAJES NUEVOS
- Modos de juego: 2

- Precio: 44,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

Tu peor pesadilla aún no ha terminado

RESIDENT EVIL 2

Si eres fan de los buenos sustos, las historias intensas y las emociones fuertes, ¡este mes estás de suerte!

Durante tiempo, «Resident Evil 2» fue considerado el mejor juego de la saga de terror. Un "honor" que ostentó por razones de peso, al conjugar en su medida justa todos los ingredientes precisos: una **historia inquietante** que se va esclareciendo (o mejor dicho, que se va complicando) a buen ritmo, una **ambientación siniestra, los sustos justos**, pero efectivos, y sus **dosis de puzzles y acción. Por eso nos encanta que ahora llegue a Cube.**

El mejor argumento

Si la trama de la saga sigue los pasos de la siniestra empresa **Umbrella** y sus experimentos con **virus mutantes** para la creación de armas biológicas, este capítulo nos esclarece el meollo de todo el argumento y se centra en la (turbia) relación entre la corporación y **la policía local de Racoon City.** De ahí que gran parte de la aventura transcurre en la comisaría de esta ciudad. Los héroes son **Leon S. Kennedy,** un policía, y **Claire Redfield,** que busca a su hermano Chris (el protagonista de «Resident Evil»). Necesitas jugar con los dos para completar el juego. La comisaría y demás escenarios son laberínticos, y están repletos de **puzzles** que resolver y **puertas cerradas**... y de **armas, munición, y montones de enemigos** con forma de zombis, perros sarnosos, lickers...

Vamos, que hoy en día sigue siendo una aventura muy recomendable, y absolutamente **imprescindible para seguir el hilo argumental de la saga**. Eso sí, que nadie olvide que esta versión apenas ha sufrido retoques desde el original, por lo que técnica y gráficamente queda por debajo de lo que GameCube puede ofrecer. Claro que por otro lado, se vende a un **precio reducido,** así que no hay excusas que valgan para quien aún no lo haya jugado.

EL OTRO MODO

Además del modo "Original" en el que podemos "vivir" la historia desde las perspectivas de cada uno de los dos protagonistas, esta nueva adaptación de GC nos ofrece un nuevo modo, el "modo importado", con las armas más potentes y munición infinita, para los que quieran superar toda la aventura sin correr riesgos.





Los policías de Racoon City han sido contagiados por el virus-T y ahora quieren comerse a Claire, como zombis que son.



No son excesivos los sustos a lo largo del juego, pero están muy bien "puestos" y son la mar de efectivos. ¡Mamaaaaaá!



Como en toda la serie, es importante recordar que el juego es un poco... sangriento, o sea, sólo para mayores de edad.



También nos encontramos con un buen número de puzzles cuya solución lógica (o ilógica) hallamos en cualquier sitio.

PROTAS Y SECUNDARIOS

Los protagonistas del juego son Leon S. Kennedy y Claire Redfield, pero a lo largo de su aventura conocerán a otros personajes como Ada Wong o la niña Sherry.



Claire está buscando a Chris, su hermano, el protagonista de «RE».



Leon es un policía que llega a Racoon City para investigar el lío...



Ada Wong es una esquiva mujer que pide ayuda a Leon.





Vaya, unos zombis en pleno festín con lo que queda del cuerpo de policía de Racoon City. Pues va siendo hora de que Claire les dé un susto y que se les corte la digestión.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS



▲ La ambientación sigue siendo buena, y cuidada al detalle.

▼ Se han quedado anticuados respecto a los otros capítulos; faltan unas cuantas mejoras.

SONIDO



▲ Música y efectos en la (buena) línea de toda la saga, para crear un ambiente verdaderamente de miedo.

▼ Todos los diálogos siguen en inglés (aunque con subtítulos).

JUGABILIDAD



▲ La trama es emocionante y necesaria para poder entender el resto de la saga.

▼ El control es duro; parece que manejamos robots.

DURACIÓN



▲ Podemos vivir la trama desde dos perspectivas diferentes, o sea: muchas horas de juego.

▼ Lo que imagináis: algún modo nuevo, más extras...

TOTAL



▲ Muy interesante, divertido, y con un **precio competitivo.**

▼ Técnica y gráficamente, se ha quedado **anticuado.**

VALORACIÓN



EMOCIONANTE, PERO UN PELÍN ANTIGUO...

En lo referente a su argumento y estupenda conjunción entre acción, puzzles y misterio, este es uno de los mejores capítulos de la saga. Pero por otro lado es también el título en el que más se nota más el paso del tiempo, pues técnicamente no ha sido apenas mejorado. Con todo, y con el precio reducido, es un juego que debes tener en cuenta.

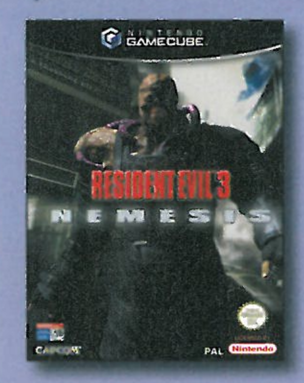
EL RANKING

1. Resident Evil Zero
2. Resident Evil
3. Eternal Darkness

Este género aventurero está lleno de buenos títulos y «Resident Evil 2» es otro ejemplo. Si hubiera recibido más mejoras técnicas, habría estado entre los tres mejores, sin duda.







- Compañía: CAPCOM
- Desarrollador: CAPCOM
- Tipo de juego: AVENTURA DE TERROR
- Idioma: TEXTO EN CASTELLANO
- Edad: MAYORES DE 18 AÑOS

- Tarjeta de memoria: 1 BLOQUE
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1

- Personajes: 2 CONTROLABLES
- Extras: ARMAS Y TRAJES
- Modos: 2 + 1 OCULTO

- Precio: 49,95 €
- A la venta: 30 DE MAYO

EXCLUSIVO GAMECUBE

El nuevo rostro del terror

RESIDENT EVIL 3

La tercera entrega es para coleccionistas, quizá la menos potente de la serie, pero imprescindible, como todas.

Racoon City es la ciudad donde la compañía Umbrella comenzó hace años sus experimentos con **armas biológicas**, y la primera en padecer los efectos del **virus-T** en sus ciudadanos. Ahora es una ciudad caótica, con **zombis agazapados en cada esquina**, una ciudad de la que intenta huir **Jill Valentine**, la prota del primer «Resident Evil», que entonces logró escapar de los mismísimos laboratorios de Umbrella. En este nuevo capítulo va a conocer a **Carlos Oliveira, un ex-mercenario de Umbrella** dispuesto a ayudarla...

El enemigo más peligroso

Pero lo peor está por llegar: junto a Carlos, nuestra chica se enfrenta a **uno de los enemigos más puñeteros e inteligentes** que se han visto. Su nombre es **Nemesis** y la tiene tan tomada con Jill, que la verdad es que la chica sólo puede huir de él.

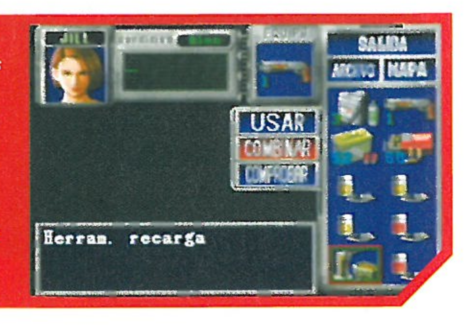
Si os fijáis, casi no hablamos de otra cosa más que de **huir**, y es que en realidad éste es el único cometido de toda la aventura: con el **sistema de juego de siempre**, encontrando objetos y documentos con los que resolver puzzles, defendiéndonos de zombis, insectos monstruosos y otros mutantes, en **«Resident Evil 3: Nemesis»** lo único que hacemos es huir, sin que la historia de la saga crezca. Es como un parche en la historia global, pero que no aporta casi nada... en el argumento, claro, porque **acción ofrece un montón.**

Por otra parte, es íntegramente la **versión original** y aunque ofrece muchas mejoras visuales, no llega al grado de calidad gráfica que nuestra GameCube puede llegar a dar.

Con todo, la ambientación es buena, dándonos esa **sensación de peligro a cada paso**, y **buenos sustos**. Podríamos pedir más, pero la experiencia vale la pena, y más con ese **precio reducido** de lanzamiento.

FABRICA TUS BALAS

Al contrario que en otros capítulos de la serie, en éste no tenemos que ir mejorando las armas para hacerlas más potentes. Una novedad de «RE3» está en que ahora tenemos que fabricar las distintas municiones a base de combinar los dos diferentes tipos de pólvora que se encuentran esparcidos por toda la ciudad.




Tanto los escenarios (prerrenderizados) como las animaciones de los protagonistas, son bastante buenos... aunque lo cierto es que se echa en falta más innovación.


Este es Nemesis, siempre acompañado de su inseparable amigo, el lanzacohetes.


Algunos de los puzzles requieren que nos estrujemos los sesos para solucionarlos.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

79

▲ La animación de los enemigos y, sobre todo, de Nemesis.

▼ Pese a las mejoras visuales, echamos de menos un mayor nivel de innovación.

SONIDO

83

▲ Como todos los «Resident», la ambientación claustrofóbica, gritos, etc..., está lograda.

▼ Y como siempre, los diálogos siguen en inglés del bueno.

JUGABILIDAD

85

▲ El juego engancha con más dosis de acción que en ocasiones anteriores.

▼ Al principio es complicado acostumbrarse al control.

DURACIÓN

83

▲ Entre el modo normal y el oculto ("el mercenario"), hay muchas horas de diversión.

▼ Echamos en falta algo nuevo, algún otro modo oculto.

TOTAL

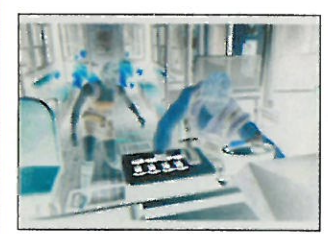
84

▲ Ofrece **miedo y acción** en dosis más que suficientes. El **precio** es todo un reclamo.

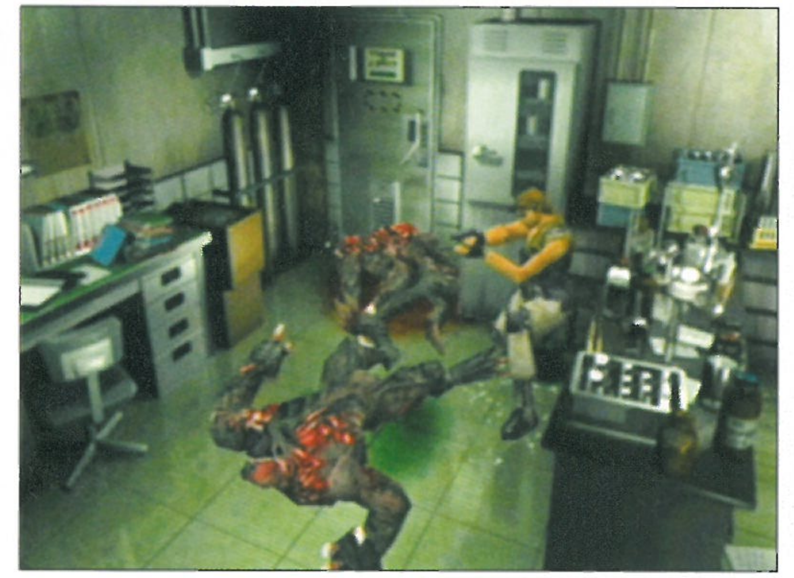
▼ Faltan **más cambios**, sobre todo a nivel gráfico.

DECIDE TU DESTINO

En varias ocasiones hay que optar entre dos acciones. Esto variará ligeramente el curso de la historia y los enfrentamientos con Nemesis.


El juego nos avisa en estos casos poniéndose la pantalla en blanco.


En cuanto aparecen las opciones debemos decidirnos rápido.


Jill es la protagonista, pero en ciertos momentos controlamos a Carlos Oliveira, un mercenario enviado por Umbrella, mucho más duro y experto en el cuerpo a cuerpo.

ACCIÓN Y SUSTOS **Este tercer capítulo opta por ofrecer mayores dosis de acción y un buen número de sustos. Pese a sus mejoras visuales, se nota que estamos ante una conversión del original, o sea que Capcom se podía haber "estirado" un poquito más.**

VALORACIÓN



UN NUEVO CAPÍTULO, MÁS MIEDO Y ACCIÓN

Aunque su argumento es el más soso de la serie, esta tercera entrega resulta muy emocionante y nos hace "disfrutar" de sus altas dosis de tensión y de unos sustos de los buenos. Con todo, se nota que es una conversión que no se ha retocado demasiado. Aunque el precio y la fuerza que tiene esta saga entre los fans, harán de él un seguro éxito de ventas.

EL RANKING

1. Resident Evil Zero
2. Resident Evil
3. Eternal Darkness

Pese a no llegar a lo más alto del género aventurero, liderado por sus dos "anteriores" capítulos, «Resident Evil 3: Nemesis» es una aventura llena de acción y sustos muy recomendable.


Para conseguir escapar de esta pesadilla recorremos toda la ciudad, desde la redacción del periódico local al ayuntamiento.


Aunque al principio sólo encontramos zombis y perros sarnosos, más adelante nos enfrentamos a peligrosísimos mutantes.

OK Nintendo Acción

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **UBI SOFT**
- Desarrollador: **UBI SOFT**
- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Edad: **MAYORES DE 7 AÑOS**

- Batería: **SÍ**
- Passwords: **NO**
- Jugadores: **1**

- Misiones: **11**
- Modos de juego: **2**
- Extras: **CONEXIÓN GAMECUBE**

- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **5 DE JUNIO**

Déjate seducir por Fisher, Sam Fisher

SPLINTER CELL

El juego de espías que nos ha cautivado, pero con la jugabilidad y el desarrollo adaptados a nuestra Advance.

Los chicos de Ubi le han dado un buen "lavado de cara" al genial juego de espías. Al menos es así gráficamente, pues como veis los **escenarios 3D han dejado paso a extensos mapeados 2D** con scroll lateral. Pero el planteamiento no cambia. Sam Fisher (el "prota") debe **completar los objetivos como un buen espía,** en silencio, discreto y con toda la elegancia posible.

De lo mejor de GBA

Por eso Sam equipa **lo último en tecnología de autodefensa e infiltración:** pistolas con silenciador, bombas de humo, gafas de visión nocturna, ganzúas, sensores acústicos... Que no falte de nada. Combinando estos artilugios con las innumerables habilidades de nuestro espía, afrontamos los diferentes objetivos de los **11 niveles.** En ellos tenemos que trepar por tuberías, abrir cajas fuertes, desmantelar complejos circuitos electrónicos o tomar fotografías de sospechosos, el caso es no ser detectado.

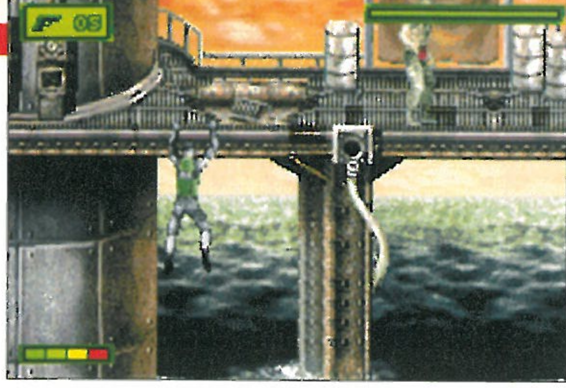
El **apartado técnico** potencia el desarrollo de la acción: sombras, detalladísimos gráficos, animaciones geniales, digitalizaciones... Además, la gama de movimientos del héroe también pone las cosas fáciles; tanto para jugar como para ser absorbido por la trama, pues Sam salta, corre, se agacha y trepa... de una forma increíblemente fluida. Y por el control no os preocupéis, el tipo admite órdenes como un profesional.

Para redondear, el juego tiene una **brillante conexión a GameCube.** Conectando simplemente la consola al juego de GC, podemos utilizar la GBA como radar. Si además tenemos el juego, nos podemos bajar **cinco nuevos niveles** para esta versión que aumentan su longeva vida. En fin, que está de moda y además se lo ha ganado, también en GBA.

¡QUE NO TE VEAN!

La discreción es primordial. Solo podrás ser detectado si te ven o haces demasiado ruido. Así, debes esconderte en lugares oscuros y andar sigilosamente , ya que si tu enemigo no te siente, tampoco te podrá atrapar. Ten esta máxima muy en cuenta, pues es clave. Algunas situaciones se vuelven muy peliagudas si te descubren.

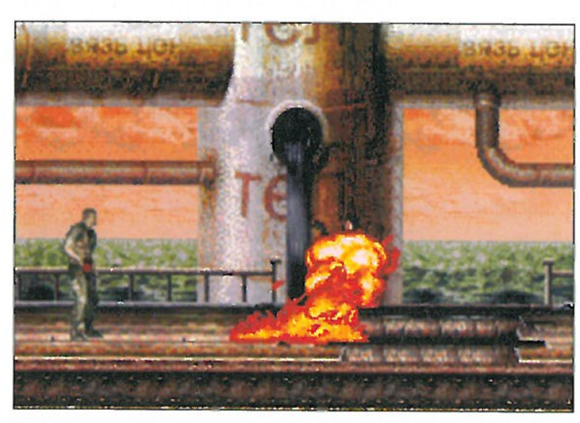




En la plataforma petrolífera, a Sam no le importa descolgarse a pocos metros del mar con tal de evitar que le vean.



Cuando queramos, una cámara recorrerá el escenario con libertad. Así detectamos los puntos donde pueden pillarnos.



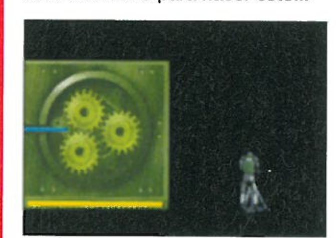
El tratamiento gráfico es brillante. No sólo en fondos o en personajes, también está muy trabajado de efectos.



La acción discurre por lugares insospechados. Aquí, entre "fiambres", no lo vamos a pasar muy bien. ¡Es un nivel difícil!

OTROS TRABAJITOS

Para superar todas las misiones no sólo bastará con esconderse en los rincones y andar con sigilo. También hay que tener cabeza, y buenas manos para hacer esto...



Reventar máquinas y cajas fuertes como un chorizo de guante blanco.



Sacar fotos de los sospechosos, como si fueses un paparazzi.



¡O practicar rappel como si fueras un experto monitor!



Que el silencio sea la clave para moverse por el juego, no significa que dejemos de sacudir mamporros. De hecho, "despachar" a los guardias a veces es necesario.



En el primer nivel nuestro objetivo es escapar de una casa en llamas. Saltar, trepar, descolgarse por tuberías, Sam se pondrá a prueba para que no nos pille el fuego.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 94



▲ Suaves, detallados y con efectos geniales (como la visión nocturna)

▼ Las animaciones de los enemigos no son tan variadas como las de Sam.

SONIDO 93



▲ Melodías trepidantes, efectos cuidadísimos que nos ponen los enemigos a la espalda.

▼ En algunas situaciones te acelerarán demasiado.

JUGABILIDAD 96



▲ El personaje es un acróbata, y se maneja a la perfección.

▼ La dificultad de los minijuegos en los niveles más avanzados.

DURACIÓN 95

▲ Las misiones dan para mucho, y conectándonos a GC tenemos más niveles aún.

▼ En cuanto se le coge el truco, no resulta muy complicado.

TOTAL 95



▲ El apartado **técnico**. El **desarrollo**, un acierto.

▼ A los más expertos se les puede quedar algo **corto**.

VALORACIÓN



LO IMPORTANTE ES LA ESENCIA, Y ESTÁ

Ha cambiado la perspectiva, pero el juego continúa siendo tan ágil e interesante como las versiones mayores. No es para menos, un apartado técnico soberbio, innumerables posibilidades de acción, un control obediente... Se pretendía una adaptación, y se ha hecho un juego nuevo que respeta la esencia "SC".

EL RANKING

1. Splinter Cell
2. Tomb Raider
3. CT Special Forces

Lo sentimos Lara, pero poco tienes que hacer frente a Sam Fisher. El megaespía te supera en movimientos. Y con los soldados de CT, hay menos acción pero Splinter es más emocionante.



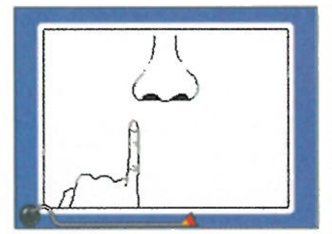
Si te gustan los minijuegos, ¡flipa!

WARIO WARE

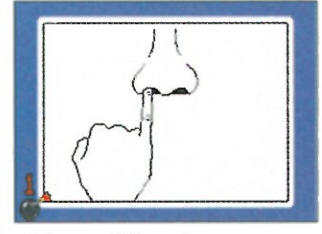
El personaje más divertido y rechoncho de Nintendo abandera un frenético juego hecho de... ¡¡microjuegos!!

MICRO... ¿QUÉ? ¡MICROJUEGO!

LOS MINIJUEGOS MÁS CORTOS DE LA HISTORIA. Se trata de la esencia de «Wario Ware». Pruebas ultraveloces de 3 segundos en las que tenemos que conseguir algo, generalmente pulsar un botón en el momento adecuado. ¡"Tontos", pero no veas cómo divierten!



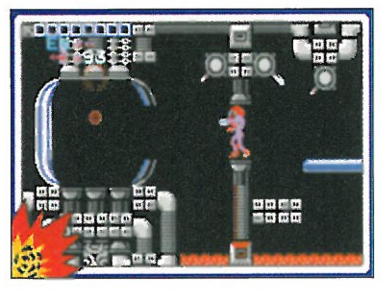
El dedo va de izquierda a derecha, y la nariz se mantiene inmóvil.



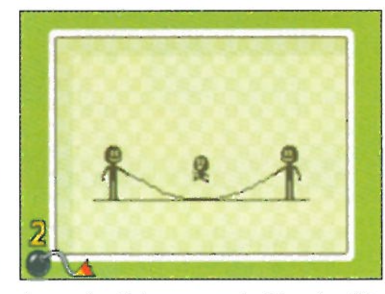
Pulsamos "A" en el momento justo y... ¡entró! ¡Venga, otro!



¡La diversión no para un momento! Incluso en los cambios de un nivel a otro, cuando no manejamos nada, vemos divertidos sketches. En este caso, ¡publicidad de la SP!



Hay homenajes a Zelda, Donkey Kong y Metroid. ¡Pero de sólo tres segundos, eh!



Juego simplísimos pero electrizantes. Ojo a la mecha, que marca los segundos y...

¡Estupor y asombro! Wario,el egoísta (y carismático) hermano de Mario, regresa a Advance. Pero, ¡alto! ¿Lo hace con sus habituales juegos plataformeros llenos de enemigos y acción? ¡Nada de eso! Esta vez nos presenta un **extravagante juego de habilidad** en el que tenemos que ir superando multitud de pruebas que, agárrate, duran, nada más y nada menos que... ¡TRES SEGUNDOS!

¡¡Sin pausa!!

Así es como mejor podríamos describir este originalísimo título. Nintendo siempre ha sido sinónimo de calidad e innovación, pero esta vez ha ido muchísimo más allá. La historia simplemente nos cuenta que Wario, en su afán de acaparar riqueza, decide montar una empresa de videojuegos, por aquello de los rentables beneficios. Vamos, que quiere imitar a Miyamoto. Y su primer juego consiste en **un "no parar" de pequeñas pruebas** (para algunos, como Jimmy, son simplemente "tonterías arrejuntás") que vamos completando, con un "enemigo final" por fase. Sí, tal cual. La gracia es que los minijuegos duran exactamente tres segundos, y que los tenemos que superar todos sin pausa.

Hay **cientos de "microjuegos",** y de los temas más variopintos: de deportes, de habilidad, cosas como ¡¡hacer un huevo frito!!, meterse un dedo en la nariz, y otras "delicias" que ni te imaginas. Aunque lo mejor llega al tomar el control, porque **bastan la cruceta y un botón para pasarlo en grande.** Añádele reflejos y atención, y ya está, tienes... ¡el no va más de la jugabilidad!

Este despliegue se completa con gráficos que le van al pelo, o sea, de lo más "patatero", pero que no te van a dejar indiferente. Como la banda sonora, perfecta aliada para crear finalmente uno de los **juegos más originales, sorprendentes y frescos que se han visto** nunca. Carcajadas, horas de juego, y una salvaje diversión están aseguradas. Un consejo: no os lo perdáis por nada del mundo. Wario no os lo perdonará.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO**
- Tipo de juego: **HABILIDAD**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Jugadores: **1-2**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **+ 200 MICROJUEGOS**
- Precio: **34,95 €**
- A la venta: **23 DE MAYO**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 85
Colorido, variedad, lo que deben ser, aunque sean pelín cutres.

SONIDO 93
Melodías de todo tipo: animadas, misteriosas, electrónicas...

JUGABILIDAD 98
Con un sólo botón, estratosférica diversión. Originalísimo.

DURACIÓN 94
Más de 200 juegos, pero cada uno sólo dura tres segundos...

TOTAL 95



▲ La **originalidad y diversión** que ofrece. ¡Sensacional!

▼ Que **se termina.** Si hubiera tenido 5.000 microjuegos...

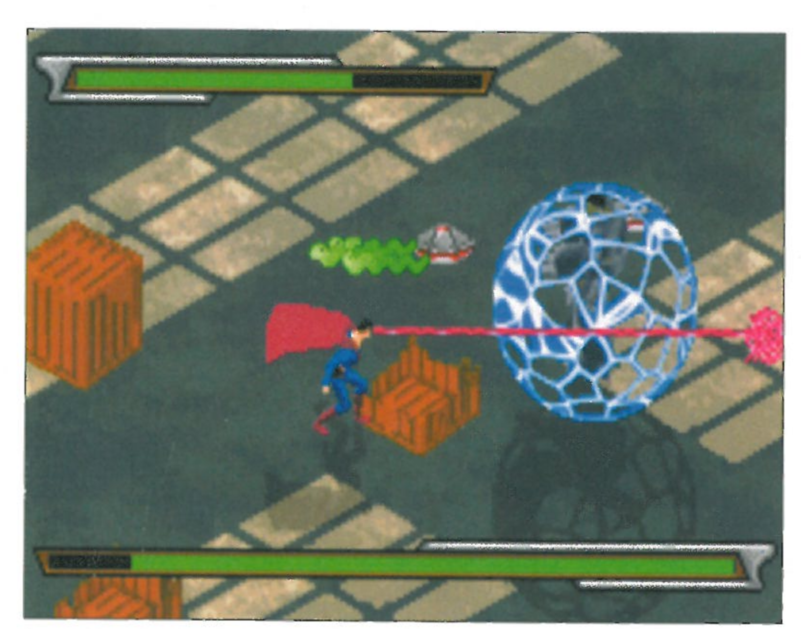
VALORACIÓN

No da un segundo de respiro y no aburre. La variedad e imaginación de los "microjuegos" es total, y cada uno sorprende más. Pruébalo y no podrás parar.

Te lo advertimos: nada de kryptonita

SUPERMAN

Superman no podía faltar a la cita del festival de héroes que ha aterrizado en GBA. Pero no ha podido fardar mucho...



Si hay algo que está bien reflejado en el juego son las habilidades de Superman. El aliento gélido, la visión de calor, los Rayos X... Hay que aprovecharlos para vencer.



Para evitar los disparos enemigos, nada como "servirse" de los coches de policía.



Aprovecha las habilidades aéreas para atacar a los enemigos desde las nubes.



Un rival congelado no sólo está fuera de combate, además es un arma arrojadiza.

¡¡ELLOS SON LOS CULPABLES!!





Sí, los jefes finales. Hay que acabar con todos, incluido el último (que hemos sacado en la pantalla de la derecha) dominando a tope los superpoderes.

Por partida doble, uno de los héroes más populares del firmamento invade nuestras Nintendo. En "Countdown to Apokolips", la aventura de GBA, vamos a vivir los sucesos previos a la trama que se desarrolla en la versión de GameCube. Nuestro objetivo es **rescatar a Lois Lane** de las garras de Kalibak, lo que supone repartir mamporros en plan **beat´em up** aprovechando las habilidades de nuestro héroe. Lo hacemos bajo una **perspectiva isométrica** que nos lleva por **ocho niveles** en los que debemos ir cumpliendo diferentes misiones que nos exigirán dominar todos los movimientos disponibles.

Se mueve como nadie

Por eso hay que destacar el gran abanico de habilidades que Superman pone a tu disposición. Además de los puñetazos más básicos podemos embestir a lo enemigos, congelarlos, abrasarlos, arrojar coches sobre ellos... y, por supuesto, volar. Claro, ¿qué sería de un juego de Superman sin que pudiéramos volar? Pues que sepas que ese aspecto está muy bien reflejado. Aunque por otro lado es quizá lo mejor de un juego cuyo **desarrollo es bastante primario** (avanza, golpea, avanza, golpea...), y no ofrece demasiados alicientes para avanzar. En cuanto al aspecto técnico, pese a su look en plan cómic los escenarios resultan algo sosetes, y los enemigos se repiten demasiado. En definitiva, un juego para los fans del Hombre de Acero.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **INFOGRAMES**
- Desarrollador: **MISTIC SOFTWARE**
- Tipo de juego: **BEAT'EM UP**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Jugadores: **1**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**
- Passwords: **SÍ**
- Batería: **NO**
- Datos: **8 NIVELES (1 OCULTO)**
- Precio: **39,99 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS **60**
Los escenarios dejan sensación de vacío. Faltan detalles.

SONIDO **65**
Melodías que más bien pasan desapercibidas. Efectos flojos.

JUGABILIDAD **70**
Los superpoderes molan, pero al desarrollo le falta variedad.

DURACIÓN **75**
Ocho fases no parece que duren mucho, aunque desbloquear el nivel oculto lleva su tiempo.

TOTAL 71





▲ Los **movimientos.**

▼ El concepto de juego es **simple y repetitivo.**

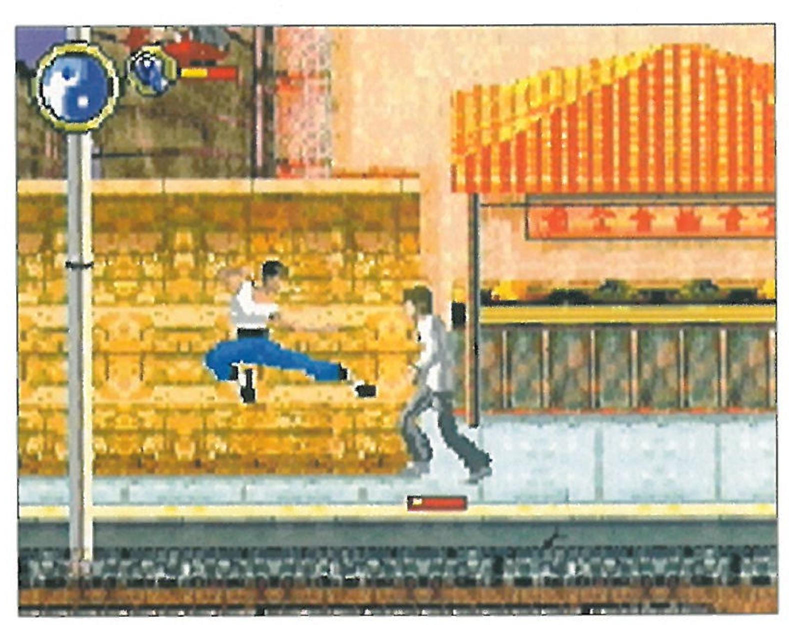
VALORACIÓN

Un beat´em up para fans de Superman o incondicionales de los juegos de este tipo. El desarrollo empieza bien, pero enseguida se hace repetitivo.

Rápido, sigiloso y... ¡con mucha técnica!

BRUCE LEE

Bruce Lee, legendario experto en artes marciales, entra repartiendo estopa en tu GBA con un beat´em up de película.



La calidad gráfica del juego es notable, no solo por el aspecto técnico, también la ambientación es muy buena y variada, aunque los enemigos se repiten un poquito.



Las peleas en grupo son muy frecuentes. ¡Vamos Bruce, que puedes con todos!

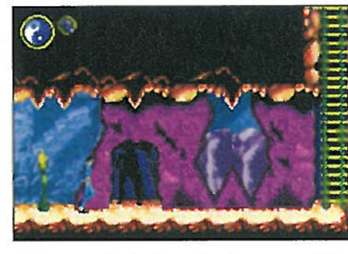


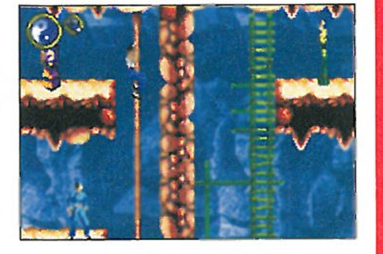
Para pasar a niveles superiores debemos buscar objetos, como esta llave verde.



Si te rodean, no temas, Bruce tiene mil y un golpes para dar caña a los malos.

OCULTARSE NO ES DE COBARDES





Unos movimientos al más puro estilo ninja nos permitirán conseguir que el Maestro Lee pase desapercibido, imprescindible en algunas de las fases.

Acción, destreza y sigilo son los ingredientes que los desarrolladores han escogido para esta... película. En ella, Bruce encarna a Hai Feng, un estudiante de artes marciales que debe infiltrarse en la mafia de los Yakan y liquidar a su líder para así vengarse del asesino de su maestro. Se titula...

Operación Dragón

Si hemos dicho que esto parece más una peli que un juego no es sólo por el argumento, sino además por **los movimientos. Los más suaves y realistas que se hayan visto en un juego de tortas** gracias, cómo no, a la eficaz utilización de polígonos en protagonista y enemigos. Bruce, además de las imprescindibles katas a base de patadas y puñetazos, puede **trepar, rodar, saltar hasta en las paredes, colgarse de bordes, manejar varias armas, e incluso ocultarse en la sombra** para que no le vean los enemigos. Pero no te agobies, que el control utiliza sabiamente los botones L y R, y el tutorial del comienzo te enseña todas las posibilidades de cabo a rabo. A partir de ahí, el juego te... te come. Las voces que pega Bruce, la banda sonora "chinaka", los alucinantes zooms que acercan la acción en las luchas uno contra uno y nos meten de lleno en la acción... Aunque el cartucho se haga corto y algo fácil, es un **imprescindible para los amantes "Beat'em up".**

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE

BRUCE LEE RETURN OF THE LEGEND

- Compañía: **UNIVERSAL INT.**
- Desarrollador: **VICARIOUS VISIONS**
- Tipo de juego: **BEAT'EM UP**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Jugadores: **1**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Niveles: **9 ACTOS**
- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 86
Polígonos, zooms, suavidad de movimientos... pero poco nítidos.

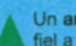
SONIDO 90
Muy buenos efectos y voces, pero la B.S.O. se hace repetitiva.

JUGABILIDAD 94
De cine. Gran cantidad de golpes y muy sencillo de manejo.

DURACIÓN 88
Tiene pocos extras, pero te llevará tiempo tenerlos todos.

TOTAL





Un arcade muy "viciante", fiel a las pelis de Lee.



Mejorable en gráficos. Y se hace corto.

VALORACIÓN

Un juego que sorprende por su nivel técnico, pero fiel a los beat'em up de la vieja escuela. Jugable a tope y, oye, si encima te gusta Bruce Lee...

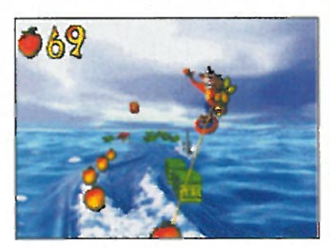
Mucho más que plataformas

CRASH BANDICOOT 2

El nuevo juego de Crash sorprende por su jugabilidad, su brillante aspecto técnico y el genial diseño de sus niveles.

ANTE TODO, VARIEDAD

SI PIENSAS QUE AQUÍ SÓLO HAY PLATAFORMAS... estás en un error, colega. Crash 2 nos tiene reservadas un montón de sorpresas en forma de diferentes niveles de juego. Fases 3D al más puro estilo Tony Hawk, y vibrantes persecuciones nos esperan.



Sobre una tabla de surf y con tiburón al fondo, ¡qué olas!



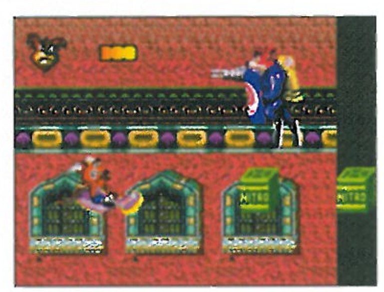
Al puro estilo "Marble Madness", rodarás por las fases 3D.



Los movimientos de Crash son de los mas variado. El bandicoot demuestra gran flexibilidad y dotes de gimnasta en todos los niveles, "plataformeando" o lo que sea.



Si rompes todas las cajas, recibirás premios al acabar cada nivel.



Mucha paciencia con los enemigos finales. No sabes cómo se las gastan.

El malvado Uka-Uka quiere dominar el universo, y para ello debe eliminar a los Bandicoots. Su plan es casi perfecto: va a hipnotizar a Crash y a sus amigos para que sigan sus órdenes. Sí, era casi perfecto. Porque a Crash no le ha lavado el cerebro, y ahora va a estropear sus malvados planes.

Total, que toca guiar al bandicoot a través de fases llenas de sorpresas. En general **domina el plataformeo brillante,** pero también nos las jugamos en unos originales **niveles 3D**, construidos con el motor de juego de Tony Hawk. A bordo un cacharro llamado "atlasfera" rodamos por los escenarios mientras vamos recogiendo objetos. Esa es la clave, recoger ítems para abrir nuevos niveles. También en las **fases de persecución,** donde el juego se vuelve más trepidante, hay que coger todo lo que se ponga al alcance.

Variedad y buen gusto

Como veis, la **variedad** es el punto fuerte del juego. Los diferentes estilos resultan muy jugables, y además la calidad y cantidad de los niveles no te deja con ganas de más. Para redondear, las animaciones de Crash están muy conseguidas (gráficos poligonales incluidos), y el control es obediente, incluso en las zonas donde hay que ser más habilidoso y un solo golpe significa empezar de nuevo. Bueno, si lo ves complicado conecta el link y desafía a tu amiguete a una competición de atlasfera, ya verás cómo se te pasa el enfado y vuelves con otro ánimo.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **UNIVERSAL INT.**
- Desarrollador: **VICARIOUS V.**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Jugadores: **1-2**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **+ 40 NIVELES**

- Precio: **52,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

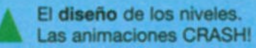
GRÁFICOS 92
Los personajes son poligonales y los decorados molan todo.

SONIDO 83
Melodías pegadizas y variadas. Bien, pero suenan algo antiguas.

JUGABILIDAD 89
Un plataformas sólido muy variado. El control, mejorable.

DURACIÓN 92
No sólo es largo, además contiene minijuegos para dos.

TOTAL 



▲ El **diseño** de los niveles. Las animaciones CRASH!



▼ Algunos puntos que suben la media de **dificultad.**

VALORACIÓN

Ofrece las novedades que todos echábamos de menos en la primera entrega. Es mejor, más largo y tiene un modo de dos jugadores que engancha.

CONCURSO



¡¡LOS MUTANTES AL PODER!!

Nintendo Acción y Proein te regalan lo último de los X-Men.

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un **mensaje de texto** al **número 5300** desde tu móvil poniendo la **palabra: nt127men**

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de junio de 2003.

SORTEAMOS:



10 JUEGOS PARA GAMECUBE

10 DVD X-MEN 1.5

ACTIVISION  







¿Un juego de cartas? ¡Sí, y arrasa!

YU-GI-OH!

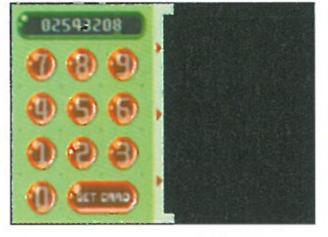
¿Aún sigues coleccionando cromos de futbolistas o de coches? ¡No seas anticuado y apúntate a la última moda!

¡CONSIGUE MÁS CARTAS!

"YU-GI-OH!" INCORPORA UN PAR DE OPCIONES para obtener cartas al margen de los duelos y campeonatos. Como te ocurrirá lo mismo que a todo coleccionista, es decir, que querrás tener todas las cartas al precio que sea, que sepas que con un cable Link...



...puedes intercambiar cartas con tus amigos para fortalecerte...



...o introducir los códigos de las cartas "Yu-Gi-OH!" ¡Tú verás!



Este es el tablero que ves durante la mayor parte del juego. En tu turno puedes sacar una carta, atacar con tus monstruos, o lanzar un hechizo. Y luego, ¡a defender!



Los gráficos mantienen el aire de la serie de televisión, como la "rubia" de arriba.



Entre combate y combate, actualiza tu baraja con las cartas que ganes.

Si ya has jugado con «Yu-Gi-Oh!» de Game Boy Color, sabrás cómo se las gasta este juego de cartas. Bueno, incluso bastaría con haber jugado a las cartas de "Magic The Gathering" para reconocer este extendido estilo de combates. Por eso, para confirmar el éxito del fenómeno, ya tenemos aquí una edición para GBA. Así podrás demostrar tu dotes estrategas (y lo que has jugado a «Pokémon Trading Card») con un nivel visual a la altura de Advance. El objetivo, ya sabes, es **confeccionar la baraja perfecta y "hacerte el dueño" de Battle City venciendo en todos los duelos.** Debes conseguirlo partiendo de un pequeño mazo, conociendo las reglas de "Yu-Gi-Oh!", los poderes de cada carta y la manera de utilizarlas con inteligencia.

¡¡Es divertidísimo!!

Pero no te agobies, hombre. Bien es verdad que dispones de **más de 300 cartas divididas en tres tipos: Monstruo, Magia y Trampa.** Pero el juego permite consultar las características de cada carta durante los asaltos, adornadas con ilustraciones de gran detalle que te permitirán reconocer, tras varios combates, cada una de ellas con un simple vistazo. Así, tras un breve período de aprendizaje, **los encuentros con otros rivales resultan vibrantes,** manteniendo el aire de la serie de animación (sí, hay serie de TV, otra cosa es que la hayas visto alguna vez). Y todo este suspense de azar y estrategia se ve potenciado por **electrizantes melodías,** que elevarán tu adrenalina durante cada uno de los combates.

Si aún no estás convencido de lo divertido que es el cartucho, espera, que ahora llega lo mejor: **podrás retar a tus amigos e intercambiar cartas** con ellos mediante el cable link. Y encima, si tienes algún mazo de la serie en casa, se incluye una opción para introducir los códigos que figuran en las cartas "Yu-Gi-Oh!", con el fin de "pasarlas" a tu mazo virtual en el juego. No tienes excusa: ¡concéntrate y juega tu mejor baza!

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **KONAMI**
- Desarrollador: **KCEJ**
- Tipo de juego: **ESTRATEGIA**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Jugadores: **1-2**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **MÁS DE 300 CARTAS**
- Precio: **44,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 81
Mantienen el tono de la serie. Pero en juego, todo es sosete.

SONIDO 90
Melodías de enorme calidad, y sonidos muy adecuados.

JUGABILIDAD 85
Engancha bien, pero antes hay que aprenderse las reglas.

DURACIÓN 92
El multijugador y la introducción de códigos dan vidilla a la cosa.

TOTAL 89

▲ La opción de **cambiar cartas** es todo un acierto.


▼ Es un género que **requiere algo de "vocación".**

VALORACIÓN

A pesar de su gran jugabilidad, «Yu-Gi-Oh!» es sobre todo para los fans de los juegos de cartas. Eso sí, para iniciarse, nada mejor que este cartucho.

CENTRO MAIL



EXCLUSIVA Centro MAIL

¡EDICIÓN LIMITADA!

AHÓRRATE 50€* AL COMPRAR TU GAME CUBE

COMPRA GAME CUBE PLATINUM + THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER + BONUS DISC OCARINA OF TIME / OCARINA OF TIME: MASTER QUEST + GUÍA DVD + GUÍA DE TEXTO DE OCARINA OF TIME de REGALO

199



EXCLUSIVA Centro MAIL

AHÓRRATE 59,95

COMPRA GAME CUBE NEGRA + METROID FUSION + GUÍA DVD DEL JUEGO + PLACA DECORATIVA de REGALO

199

EXCLUSIVA Centro MAIL

COMPRA METROID FUSION + GUÍA DVD del Juego de REGALO



59,95

EXCLUSIVA Centro MAIL



59,95

COMPRA BLOODRAYNE y Llévate esta CAMISETA de REGALO



ENTER THE MATRIX 59,95



RESIDENT EVIL 2 44,95



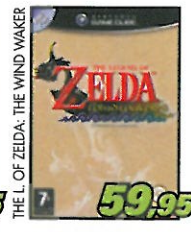
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS 44,95



SPLINTER CELL 59,95



THE HULK 59,95



THE L. OF ZELDA: THE WIND WAKER 59,95



X-MEN 2 64,95



SONIC ADVENTURE 2 34,95



LUIGI'S MANSION 29,95



PIKMIN 29,95



SUPER SMASH BROS MELEE 29,95



VIRTUA STRIKER 3 29,95

GAME BOY ADVANCE SP



También disponible en:

AHÓRRATE 50€* AL COMPRAR TU GAME CUBE



129,95

EXCLUSIVA Centro MAIL



39,95



COMPRA THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST + LÁMINA DE ARTE NUMERADA DE REGALO

GAME BOY ADVANCE 99,90



SPLINTER CELL 49,95



WARIO WARE 39,95



¡NUEVO PRECIO! HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA 42,95

¡NUEVO PRECIO! HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL 44,95

CASTLEVANIA: ARIA OF SARROW 44,95

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 14,95

FINAL FIGHT ONE 14,95

FIRE PRO WRESTLING 14,95



THE REVENGE OF SHINOBI 39,95

PENNY RACERS 19,95

E.T. EL EXTRATERRESTRE 14,95

SUPER STREET FIGHTER II 14,95

*Cupón descuento 50€ en la compra de tu GAME CUBE al adquirir tu GAME BOY ADVANCE SP. Válido hasta el 31 de mayo.

Nuevas tiendas

ALMERÍA
El Ejido C.C. El Copo. Local 106 +107 950 480 230
CÓRDOBA
Córdoba C.C. La Sierra. C/ Poeta E. Prados, s/n
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Fuerteventura C.C. Atlántico. 928 160 072
MÁLAGA
Vélez-Málaga C.C. El Ingenio. L- B-45. 952 541 178

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 981 143 111
Ferrol C.C. Odeón. Pol. Ind. A Gándara. 981 386 480
Santiago de Compostela C.C. Área Central. 981 575 512
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n 965 246 951
• C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 965 114 186
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter 966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 965 467 959
Torrevieja C/ Fotógrafos Darblade, 13 965 709 984
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 950 260 643
ASTURIAS
Gijón C.C. Los Fresnos, L. B-63 985 151 242
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 985 119 994
ÁVILA
Ávila C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n 920 219 108
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 971 405 573
• C/ Bolsería, 10 971 727 663
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 971 399 101
Inca C/ Pelaires, 10 971 883 140
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunción, s/n 933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 934 126 310
• C/ Sants, 17 932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n 934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 937 192 097
Hospitalet C.C. Gran Vía 2. L.11. Av. Gran Vía, 75-79 932 590 229
Manresa
• C/ Alcalde Armengou, 18 938 730 838
• C.C. Carrefour 938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León 947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 956 337 962
San Fernando C.C. Bahía Sur. L. C-17/18 956 592 528
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 964 340 053
CIUDAD REAL
Ciudad Real C.C. El Parque-Eroski 926 227 354
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba, Av. J. M. Martorell, s/n 957 468 076
CUENCA
Cuenca C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L. 60 969 225 031
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión 958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 959 253 630
JAEN
Jaén Pasaje Maza, 7 953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, L. 1.5.2 928 418 218
• Pº de Chil, 309 928 265 040
• C.C. 7 Palmas, L. 208 928 419 948
• C.C. El Muelle 928 265 416
Lanzarote-Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta 928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 987 219 084
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 915 278 225
• C.C. La Vaguada. L. T-038 913 782 222
• C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n 917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 916 520 387
Alcorcón C.C. 3 Aguas (Carlos III),L. 158 916 194 424
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior 916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, L. 53 916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n 968 294 704
Cartagena C/ Alameda de S. Antón, 20 968 321 340
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 948 271 806
PALENCIA
Palencia C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37 979 730 464
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n 986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n 954 675 223
• C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n 954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 963 804 237
• C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 963 339 619
Aldaia C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345 961 920 002
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda 961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 944 103 473
Kareaga C.C. Max Center. Bº. Kareaga, s/n loc.A-21 944 970 220
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 976 218 271
Zaragoza C.C. Augusta. Av. de Navarra, 180 976 312 988

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 15 de mayo al 15 de junio.

pedidos por internet www.centromail.es

Impuestos incluidos

CONCURSO



EL CONCURSO MÁS FLIPANTE DEL SIGLO

Nintendo España y Nintendo Acción han preparado un concurso digno de los mejores coleccionistas. Presume de fan de Zelda y participa. Un alucinante pack firmado por Miyamoto puede ser tuyo.

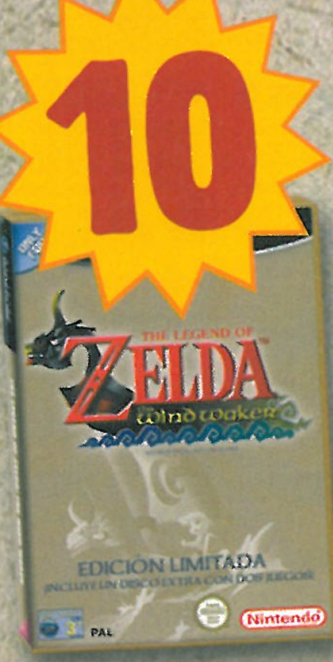
¿CÓMO CONSEGUIR EL NUEVO ZELDA?
¡Envía un SMS desde tu móvil y gana uno de los premios que sorteamos!

1 alucinante pack Zelda: The Wind Waker

¡¡CONSOLA Y PÓSTER!! Firmados por [firma] ¡para coleccionistas!

Nintendo GameCube firmada + GBA SP + Zelda: The Wind Waker + Lámina de Zelda firmada + Cable NGC-GBA

10 ZELDA: THE WIND WAKER



Edición Limitada. Incluye disco de bonus con "Ocarina of Time" y "Master Quest".

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un **mensaje de texto** al **número 5300** desde tu móvil poniendo la **palabra: nt127zelda**

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de junio de 2003.











NINTENDO GAMECUBE

007 NIGHTFIRE

▶EA GAMES ▶Acción 3D
▶64,95 € ▶1-4 J
Infiltración en primera persona, conducción de coches de lujo y un modo multijugador de cine.
Puntuación 90

BMX XXX

▶ACCLAIM ▶Deporte
▶59,95 € ▶1-2 J
Si encima de hacer buenas piruetas, aparecen chicas/os en "cueros" y vídeos subidos de tono, qué más...
Puntuación 85

BOMBERMAN GENERATION

▶VIVENDI/MAJESCO ▶Aventura
▶29,95 € ▶1-4 J
Rompe con su estilo gráfico. Además es sencillo y divertido. Si te gusta Bomberman, no te decepcionará.
Puntuación 84

BURNOUT

▶ACCLAIM ▶Conducción
▶59,95 € ▶1-2 J
Un "racing" divertido, frenético y espectacular. Sus "golpazos" te van a poner los pelos de punta.
Puntuación 85

BURNOUT 2 NUEVO

▶ACCLAIM ▶Conducción
▶59,95 € ▶1-4 J

Es mucho más que la entrega anterior. Más salvaje, más realista, más más divertido. Ha mejorado la flota de coches, ha aumentado la velocidad, se ha potenciado el manejo, y los nuevos modos de juego le han dado el toque final.
Puntuación 93

CAPCOM VS SNK 2 E.O.

▶CAPCOM ▶Lucha
▶64,95 € ▶1-2 J
Un rompedor juego de lucha en 2D, con muchos personajes, modos de juego y excelente control.
Puntuación 89

CRASH BANDICOOT

▶VIVENDI UNIVERSAL ▶Plataformas
▶29,95 € ▶1 J
Salta que te salta, Crash, héroe conocido en este mundillo, toma la Cube al asalto con un buen juego.
Puntuación 86

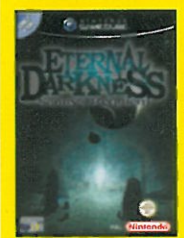
DIE HARD VENDETTA

▶VIVENDI UNIVERSAL ▶Acción 3D
▶29,95 € ▶1 J
Un shooter 3D, en primera persona, con toques tan originales como que se puede capturar rehénes.
Puntuación 90

EVOLUTION WORLDS

▶UBI SOFT ▶RPG
▶59,95 € ▶1 J
Este clásico juego de Rol hará las delicias de los fans de "Pokémon" y "Golden Sun". Está dicho todo...
Puntuación 87

ETERNAL DARKNESS

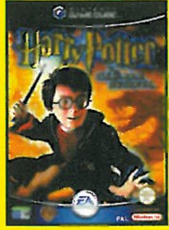
▶NINTENDO ▶Aventura de terror
▶44,95 € ▶1 J

La ambientación es espectacular, y entre esto y que las alucinaciones que pasan por la cabeza del protagonista son para temblar, el miedo está garantizado. Además, el guión y la puesta en escena valen su peso en oro.
Puntuación 94

LA NOVEDAD DEL MES
ZELDA: WIND WAKER
▷Nintendo ▷Acción-Rol
▷59,95 € ▷1 J
El debut de Link en GC es simplemente perfecto. La historia, los personajes, la traducción, el control, la banda sonora, las mazmorras... Todo en "Wind Waker" deja alucinado, y más aún su imbatible jugabilidad y el carisma del héroe. Por eso lleva esta nota.
Puntuación 100

FIFA 2003
▶ELECTRONIC ARTS ▶Fútbol
▶64,95 € ▶1-4 J
El juego de fútbol que todos soñábamos. Control impecable, gráficos reales, animaciones de verdad. Y encima la narración de los comentaristas de la SER, Manolo Lama y Paco González. No se puede pedir más.
Puntuación 94

FREEKSTYLE

▶EA SPORTS ▶Motocross
▶64,95 € ▶1-2 J
Motocross, piruetas imposibles y carreras en retorcidos circuitos. Está de moda y nos encanta.
Puntuación 86

HARRY POTTER Y LA CÁMARA...
▶EA GAMES ▶Aventura
▶64,95 € ▶1 J

Libro y película son flipantes, y seguro que te gustan por igual. Pero es que el juego oficial va a atraparte gracias a su eficaz desarrollo y a su jugabilidad totalmente equilibrada. Si te gusta Harry Potter, no te lo puedes perder.
Puntuación 92

ISS 3

▶KONAMI ▶Fútbol
▶64,95 € ▶1-2 J
Tan espectacular como siempre, pero más arcade que otras entregas y con interesantes toques de "aventura".
Puntuación 88

LOS SIMS

▶EA GAMES ▶Estrategia
▶64,95 € ▶1-2 J
Resulta divertidísimo convertirte en el papá de una familia, simular la vida, tomar todo tipo de decisiones...
Puntuación 90

LUIGI'S MANSION (PLAYER'S CHOICE)


▶NINTENDO ▶Aventura
▶29,95 € ▶1 J
La fenomenal aventura de Luigi en una mansión fantasmal entra de nuevo a un precio excepcional.
Puntuación 90

LAS DOS TORRES
▶EA GAMES ▶Acción
▶64,95 € ▶1 J


Te traslada a los campos de batalla de Tierra Media, entre orcos y otras malas criaturas, como protagonista absoluto de la historia. Lo que siempre habías querido ser. Pero, eso sí, no podrás jugar en compañía.
Puntuación 91

MARIO PARTY 4


▶NINTENDO ▶Tablero
▶44,95 € ▶1-4 J
Un juego para vivir semanas alegres y meses de ocupación junto a tres amigos. Auténticamente irresistible.
Puntuación 91

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

▶EA GAMES ▶Acción 3D
▶64,95 € ▶1-4 J
Alístate y libra batallas de la Segunda Guerra Mundial como un soldado más. Puro combate 3D.
Puntuación 90

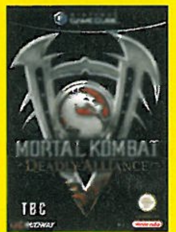
METROID PRIME


▶NINTENDO ▶Aventura
▶59,95 € ▶1 J

El "otro" gran juego de GameCube. "Metroid" ha estrenado un género que creará una legión de adeptos, las aventuras en 3D. Permiten vivir la acción con detalle y emoción, junto a un nivel visual que deja atrás a todo lo visto.
Puntuación 99

MICROMACHINES

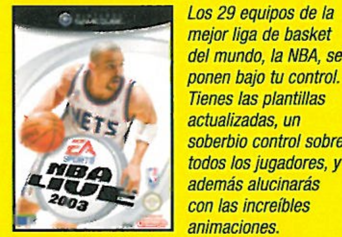
▶INFOGRAMES ▶Carreras
▶49,95 € ▶1-4 J
Un jueguecito de carreras fresco y divertido. Explotarás su espíritu multijugador y sus originales modos.
Puntuación 89

MORTAL KOMBAT D. A.
▶MIDWAY ▶Lucha
▶64,95 € ▶1-2 J

La lucha se pone seria. Olvídate de los arcades de peleas que hayas probado hasta ahora, porque MK ha vuelto. Su mejor baza: cambiar de estilo de lucha en combate. Pero también es una lucha seria y dura, violenta, para adultos.
Puntuación 93

NBA 2K3
▶SEGA ▶Baloncesto
▶59,99 € ▶1-4 J
Buen control, variedad de modos de juego y mucho realismo. Un basket para todo el mundo.
Puntuación 91

NBA COURTSIDE 2002

▶NINTENDO ▶Baloncesto
▶54,95 € ▶1-2 J
Un basket espectacular, con una gran variedad de modos de juego y un control adaptable a cualquier usuario.
Puntuación 87

NBA LIVE 2003
▶EA SPORTS ▶Baloncesto
▶64,95 € ▶1-4 J

Los 29 equipos de la mejor liga de basket del mundo, la NBA, se ponen bajo tu control. Tienes las plantillas actualizadas, un soberbio control sobre todos los jugadores, y además alucinarás con las increíbles animaciones.
Puntuación 93

NBA STREET VOL. 2

▶EA SPORTS ▶Baloncesto
▶65,95 € ▶1-4 J
Resulta excitante jugar al basket en plena calle con las estrellas de la NBA. Promete jugadas de fantasía
Puntuación 92

NEED FOR SPEED: HP2

▶EA GAMES ▶Carreras
▶64,95 € ▶1-2 J
Un titulazo de coches respaldado por un apartado técnico brillante, coches de lujo, reales y muy bien detallados.
Puntuación 90

PHANTASY STAR ONLINE

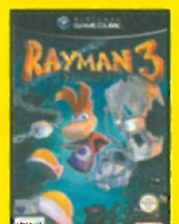
▶SEGA/INFOGRAMES ▶RPG
▶54,95 € ▶1-4 J
Hemos dado nuestro primer sorbo a la experiencia online, y nos ha convencido. Eso sí, hay que pagarlo.
Puntuación 88

PIKMIN (PLAYER'S CHOICE)

▶NINTENDO ▶Aventura-puzzle
▶29,95 € ▶1 J
La genial aventura diseñada por Miyamoto, todavía más atractiva. ¡¡También ha bajado de precio!!
Puntuación 90

RAYMAN 3

UBI SOFT — Plataformas
59,95 € — 1-4 J



Las plataformas más geniales se dan la mano con la acción más cañera. Los alucinantes gráficos os dejan prendados desde el principio, y el genial y variadísimo desarrollo no os permitirá quitar los ojos de la pantalla.

Puntuación 94

RESIDENT EVIL

CAPCOM — Aventura de terror
64,95 € — 1 J

El miedo espera a la vuelta... de la esquina con el mejor juego de terror que se ha hecho hasta ahora. Y además es sólo para tu GC, así que presume. El juego de Capcom exhibe un nivel gráfico que hace real cada una de las acciones que ocurren.

Puntuación 94

RESIDENT EVIL 2 (NUEVO)

CAPCOM — Aventura de terror
44,95 € — 1 J

Imprescindible para seguir la trama de la saga, divertido, emocionante y largo. Aunque algo anticuado.

Puntuación 85

RESIDENT EVIL 3 (NUEVO)

CAPCOM — Aventura de terror
44,95 € — 1 J

Tiene buen precio, y ofrece miedo y acción en dosis suficientes, pero no es el mejor Resident de la saga.

Puntuación 84

RESIDENT EVIL ZERO

CAPCOM — Aventura de terror
64,95 € — 1 J



El nuevo Resident te lleva al origen de la saga, con un juego que mejora a todos los niveles lo que vimos en el primer RE. Tiene un desarrollo que te absorberá (más de 15 horas, seguro), y un nivel técnico que lo hace imprescindible.

Puntuación 95

SONIC ADVENTURE 2 BATTLE



SEGA — Arcade
34,95 € — 1-4 J

Treinta escenarios que recorrer a toda velocidad y un personaje distinto para cada fase. Conexión a GBA.

Puntuación 90

SONIC MEGA COLLECTION



SEGA — Recopilación
54,95 € — 1 J

Lo mejor del erizo azul en un DVD con siete aventuras que triunfaron en las consolas de 16 bits.

Puntuación 85

SPIDER-MAN



ACTIVISION — Acción
49,95 € — 1 J

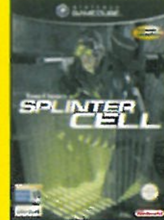
Combina dosis de combate con fases de vuelo, e impacta en las peleas con los jefes finales. Ojo a su precio.

Puntuación 87

SPLINTER CELL (NUEVO)



UBI SOFT — Juego de espías
59,95 € — 1 J



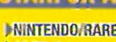
Los espías están de moda, y más aún con la llegada de Sam Fisher. Este nuevo héroe se ha hecho con un hueco en el salón de la fama gracias a un juego impecable, con una conexión GameCube que te va a dejar flipado.

Puntuación 96

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

01. LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER
02. METROID PRIME
03. RESIDENT EVIL ZERO
04. SUPER SMASH BROS MELEE
05. PHANTASY STAR ONLINE
06. LOS SIMS
07. LUIGI'S MANSION
08. LAS DOS TORRES
09. PIKMIN
10. SONIC ADVENTURE 2

STARFOX ADVENTURES



NINTENDO/RARE — Aventura
44,95 € — 1 J



El zorro de Nintendo da la campanada en calidad gráfica y jugable. Te espera una profunda aventura, cargada de detalles que te colmarán de felicidad, y pondrán la envidia en cara ajena. Es de Rare, y mola todo.

Puntuación 96

STAR WARS BOUNTY HUNTER



LUCASARTS — Acción 3D
64,95 € — 1-4 J

Un nuevo y atractivo producto de la saga galáctica. Mucha acción y ambientación en su punto.

Puntuación 89

STAR WARS GUERRAS CLON

LUCASARTS — Acción
62,95 € — 1-4 J

Un genial shooter-combate-acción-tierra-aire que no debe faltar en tu colección de clásicos Star Wars.

Puntuación 89

STAR WARS JEDI OUTCAST



LUCASARTS — Acción 3D
69,95 € — 1-2 J

La ambientación y la banda sonora son elementos irresistibles en este shooter de "cepa" galáctica.

Puntuación 90

STAR WARS ROGUE LEADER

LUCASARTS — Shooter aéreo
64,95 € — 1 J

"Rogue Leader" es una "peli" interactiva, con escenarios localizados en los filmes y acción por las galaxias. Si lo acompañas con lo último que ha salido para tu consola, dígase Clones y Outcast, es la bomba.

Puntuación 94

SUPER MARIO SUNSHINE

NINTENDO — Aventura-Plataformas
44,95 € — 1 J



¡Ya tenemos las mejores plataformas para Cube! Y por mucho tiempo, porque Mario se ha estrenado, con un apartado técnico sobresaliente, un juego lleno de retos y la jugabilidad que todos esperábamos.

Puntuación 95

SUPER MONKEY BALL 2



SEGA — Arcade-Party
64,95 € — 1-4 J

Un juego cosa de monos. Muy mono. Y con un sinfín de minijuegos para pasarlo en grande.

Puntuación 87

SUPER SMASH B. (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO — Lucha
29,95 € — 1-4 J

Los héroes de Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original, con un nivel técnico por las nubes y una capacidad de adicción que te va a pegar a la pantalla, a ti y a tres amigos, durante muchos días. ¡Con nuevo precio!

Puntuación 95

TIME SPLITTERS 2

EIDOS — Shooter 3D
59,95 € — 1-4 J



Una historia original, una gran oferta en modos multijugador. Técnicamente impecable. Sin duda uno de los que más nos han impresionado. Por el nivel de I.A. de los rivales, el control suave, la duración y la original historia.

Puntuación 95

TONY HAWK 4



ACTIVISION — Skate
67,95 € — 1 J

De nuevo superándose a sí mismo, como dicta el espíritu del skater. Más grande, más real y con una música...

Puntuación 90

VEXX



ACCLAIM — Plataformas
59,95 € — 1-2 J

Un plataformas/aventura que desprende calidad, variedad y jugabilidad. Y encima mola el héroe.

Puntuación 87

WAVE RACE BLUE STORM



NINTENDO — Carreras
44,95 € — 1-4 J

Un prodigio de la técnica al servicio de la diversión. Es como estar cabalgando sobre olas vivas.

Puntuación 90

X-MEN 2



ACTIVISION — Acción
64,95 € — 1 J

Lobezno tiene tirón, eso está claro, y protagoniza un juego que sorprende por variedad. Técnicamente no tanto.

Puntuación 85

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES SHOOTERS 3D

1. STAR WARS ROGUE LEADER
2. TIME SPLITTERS 2
3. MEDAL OF HONOR
4. 007 NIGHTFIRE
5. DIE HARD VENDETTA

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO SUNSHINE
2. RAYMAN 3
3. VEXX
4. SONIC 2 ADVENTURES
5. SONIC MEGA COLLECTION

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. FIFA 2003
2. NBA LIVE 2003
3. NBA STREET VOL. 2
4. NBA 2K3
5. ISS3

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. ZELDA: THE WIND WAKER
2. METROID PRIME
3. STARFOX ADVENTURES
4. SPLINTER CELL
5. RESIDENT EVIL ZERO

LOS MEJORES DE LUCHA-ACCIÓN

1. SUPER SMASH BROS. MELEE
2. MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE
3. LAS DOS TORRES
4. STAR WARS GUERRAS CLON
5. STAR WARS BOUNTY HUNTER

GUÍA DE COMPRAS

GAME BOY ADVANCE /COLOR

ADVANCE WARS

▸NINTENDO ▸Estrategia
▸44,95 € ▸1-4 J
¿Estrategia? Dale una oportunidad. Tiene un completo tutorial, está en castellano y es de lo más divertido.
Puntuación 85

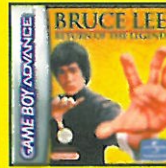
BLACK BELT

▸XICAT INTERACTIVE ▸Lucha
▸42,95 € ▸1-2 J
Después de Street Fighter, el mejor juego de lucha para tu Advance. Sorprende gráficamente.
Puntuación 90

BROKEN SWORD

▸UBI SOFT-BAM! ▸Aventura Gráfica
▸49,95 € ▸1 J
Una aventura gráfica con buen ritmo y argumento, tensión, buen humor... ¡utilizarás la cabeza!
Puntuación 86

BRUCE LEE
NUEVO

▸UNIVERSAL ▸Beat'em Up
▸49,95 € ▸1 J

Si, como muchos de nosotros, eres un fan de los beat'em up, hazte con este cartucho. Tiene todos los ingredientes: decenas de realistas movimientos, cientos de enemigos inteligentes, armas para recoger y utilizar, jefazos finales... Y con la calidad técnica de Vicarious Visions. Un juego ejemplar.
Puntuación 91

COLIN MCRAE 2.0

▸UBI SOFT ▸Rally
▸49,95 € ▸1-4 J
Coches reales, en 3D, que te harán sentir al máximo la emoción de los rallys. Control exigente.
Puntuación 88

COMUNIDAD DEL ANILLO

▸VIVENDI UNIVERSAL ▸Rol
▸29,95 € ▸1 J
La versión oficial de El Señor de los Anillos, el libro de Tolkien, es una aventura rolera muy profunda.
Puntuación 89

CRASH 2
NUEVO

▸UNIVERSAL ▸Plataformas
▸52,95 € ▸1-2 J
Si quieres disfrutar toda la emoción de las plataformas más clásicas, en 2D y 3D, juega con el "perro loco 2".
Puntuación 90

CT SPECIAL FORCES

▸LSP ▸Acción-plataformas
▸39,95 € ▸1-2 J
Acción de la buena y un desarrollo tan simple como adictivo, son los puntos fuerte de este título.
Puntuación 89

DAREDEVIL

▸ENCORE ▸Acción
▸39,95 € ▸1 J
Una de las películas de moda llega a GB Advance en forma de cañero beat'em up. ¡Pero le falta variedad!
Puntuación 70

DAVE MIRRA BMX 3

▸ACCLAIM ▸BMX
▸49,95 € ▸1-2 J
Más de 1.000 piruetas, ajustada jugabilidad e increíble banda sonora. Pruébalo, no te arrepentirás.
Puntuación 90

DRAGON BALL Z

▸INFOGRAMES ▸Rol
▸49,95 € ▸1 J
Aunque flojea gráficamente, tiene un desarrollo entretenido. Además sigue triunfando en los tops de ventas.
Puntuación 80

DRAGON BALL Z — GBC
▸INFOGRAMES ▸Juego de cartas
▸34,95 € ▸1-2 J

Extensos diálogos en castellano y un ambiente bien extraído de la serie de animación, forman este juego de cartas que va a hacer las delicias de fans de este género (y no tan fans). Si te atreves, no te arrepentirás. Y si conoces a un amigo que lo tenga, podrás pelear y cambiar cartas raras.
Puntuación 93

EL LIBRO DE LA SELVA 2

▸UBI SOFT ▸Aventura
▸49,95 € ▸1 J
Celebra el lanzamiento del DVD con un cartucho cargado de minijuegos divertidos y... y poco más.
Puntuación 80

EL PLANETA DEL TESORO

▸UBI SOFT ▸Aventura
▸49,95 € ▸1 J
Una aventura divertida y entretenida, basada en la película que acaba de estrenar la compañía Disney.
Puntuación 88

FIFA FOOTBALL 2003

▸EA SPORTS ▸Fútbol
▸54,95 € ▸1-2 J
La gran cantidad de modos de juego y el control son sus claves. Añade jugadores reales, 14 ligas...
Puntuación 91

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY

▸NINTENDO ▸Velocidad
▸42,00 € ▸1-4 J
No hay un juego más rápido. «F-Zero» es vertiginoso, un ciclón. Pero controlable, y sin parones.
Puntuación 90

GOLDEN SUN
▸NINTENDO ▸Rol
▸45,00 € ▸1-2 J

En un continente enorme, dos tipos están a punto de vivir una aventura fantástica. Esta entrada de película da pie a un fenomenal RPG que nos sumergirá en una historia absorbente, llena de magia y batallas. Un cuento de entre 30 y 60 horas de juego con un control exquisito.
Puntuación 95

GT ADVANCE 2

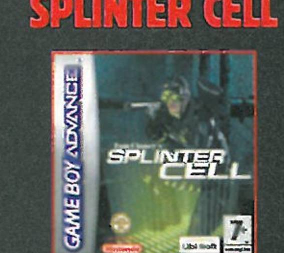
▸THQ ▸Carreras
▸53,00 € ▸1-2 J
Saltamos de los circuitos urbanos a los rallys, con buen nivel gráfico y mejor sensación de velocidad.
Puntuación 88

LOS MÁS VENDIDOS DE GBA EN CENTRO MAIL

1. LEGEND OF ZELDA: A LINK TO...
2. SUPER STREET FIGHTER II TURBO
3. FINAL FIGHT ONE
4. SONIC ADVANCE 2
5. YU-GI-OH! WORLDWIDE EDITION
6. GOLDEN SUN
7. RAYMAN 3
8. YOSHI'S ISLAND
9. METROID FUSION
10. LAS DOS TORRES

HAMTARO — GBC

▸NINTENDO ▸Rol
▸29,95 € ▸1-2 J
Un juego encantador, protagonizado por hamsters. Disfrutarás como un loco aprendiendo su idioma.
Puntuación 90

LA NOVEDAD DEL MES
SPLINTER CELL

▷UBISOFT ▷Acción
▷49,95 € ▷1 J
El juego de espías más famoso de las consolas gordas tiene su versión Advance. En la portátil, la aventura se muestra en 2D, pero con una calidad técnica también altísima, y una estudiada jugabilidad. Hay que tenerlo.
Puntuación: 95

HARRY POTTER 2 — GBC
▸EA GAMES ▸RPG
▸42,95 € ▸1-2 J

Con la calidad gráfica que vimos en su primera entrega, vuelven Harry y sus amigos para salvar Hogwarts de la maldición de la cámara secreta. A base de diez hechizos diferentes, nuestros amigos se las verán con más de 50 criaturas en combates por turnos de los de toda la vida.
Puntuación 98

HARRY POTTER 2

▸ELECTRONIC ARTS ▸Aventura
▸54,95 € ▸1 J
Consigue transmitir toda la emoción y el misterio del libro, a través de un sistema de juego bien estructurado.
Puntuación 91

ISS ADVANCE

▸KONAMI ▸Fútbol
▸54,95 € ▸1 J
Nos gusta el fútbol, y más cuando lo podemos jugar en cualquier parte con este nivel de calidad.
Puntuación 89

JACKIE CHAN ADVENTURES

▸ACTIVISION ▸Beat'em Up
▸19,95 € ▸1 J
Jackie tiene nombre, fama y un juego competente, con base beat'em up y un precio para no perdérselo.
Puntuación 87

KLONOA

▸NAMCO ▸Plataformas
▸49,95 € ▸1 J
Un plataformas con saltos y puzzles, que merece la pena probar. Está garantizada la diversión.
Puntuación 85

LAS DOS TORRES

▸ELECTRONIC ARTS ▸Acción
▸54,95€ ▸1-4 J
El Señor de los Anillos, en la versión de la película. Mucha acción de la buena, con toquecitos de Rol.
Puntuación 91

LEGEND OF ZELDA
▸NINTENDO ▸RPG
▸39,95 € ▸1-4 J
El nuevo Zelda viene dispuesto a robarle el puesto de juego más vendido del mundo a "Golden Sun". Para ello pone en juego una historia atractiva, un desarrollo super jugable y un multijugador que es una grandísima aventura en sí mismo. Se llama "Four Swords" y no dejará títere con cabeza.
Puntuación 97

MARIO KART SUPER CIRCUIT
▸NINTENDO ▸Velocidad
▸42,00 € ▸1-4 J

Es el líder indiscutible en velocidad. Sus notas son brillantes. Pero lo más destacado es su equilibrio entre técnica y jugabilidad. La parte técnica incluye zooms, efectos de transparencia y un diseño cuidadísimo; la jugable empieza en un excelente control y sigue con un glorioso modo multijugador.
Puntuación 95

MEDABOTS: METABEE

▸NATSUME ▸RPG
▸49,95 € ▸1 J
Clon del estilo Pokémon donde las "mascotas" son gigantescos robots para coleccionar y potenciar.
Puntuación 81

MICROMACHINES

▸INFOGRAMES ▸Carreras
▸54,95 € ▸1-4 J
Minicoches, minicarreras, sí, pero un juegazo con el que te lo vas a pasar pipa... si te gusta competir.
Puntuación 88

METROID FUSION

NINTENDO — Aventura
44,95 € — 1 J



Si buscáis una aventura total, este cartucho colma todas las expectativas. Controlamos a Samus, cazarrecompensas espacial, y debemos recorrer un gigantesco mundo atestado de peligrosos alienígenas, ingeniosos puzzles y zonas secretas. La genial ambientación os meterá de lleno en la acción.

Puntuación **95**

MORTAL KOMBAT D.A.

MIDWAY — Lucha
49,99 € — 1-2 J



Destacan la variedad de golpes y el control de los personajes. Algo flojillas las animaciones

Puntuación **88**

RAYMAN 3

UBI SOFT — Plataformas
49,95 € — 1-2 J



Un amigo te ha pedido que le recomiendes un juego y no se te ocurre ninguno. Bueno, el nuevo Rayman atrapa a cualquier público, es gracioso, variado y bonito; y tiene un nivel de dificultad bien ajustado. ¿Convencido? Bueno, si no te lo crees mira la puntuación que le hemos dado.

Puntuación **94**

SONIC ADVANCE 2

SEGA — Plataformas
49,99 € — 1-4 J

El nuevo juego de plataformas de Sonic no os dará ni un segundo de respiro. No sólo ha subido la velocidad desde la primera entrega, sino que además el nuevo diseño de los niveles, la posibilidad de pegar en el aire y el "conejillo", el personaje extra, os van a enganchar a tope. Y con "multi", claro.

Puntuación **93**

SPYRO: SEASON OF FLAME

VIVENDI UNIVERSAL — Plataformas
29,95 € — 1 J



Una gran segunda parte. Vista isométrica, escenarios coloristas, 3 mundos enormes, ¡¡y qué precio!!

Puntuación **89**

SPYRO: SEASON OF ICE

VIVENDI UNIVERSAL — Aventura-acción
29,95 € — 1 J



Esta aventura rezuma calidad, buen humor, jugabilidad y variedad. Spyro salta, planea y escupe fuego y hielo.

Puntuación **88**

STREET FIGHTER ALPHA 3

CAPCOM — Lucha
49,95 € — 1-2 J



La recreativa en tu superportátil. Una conversión de lujo con los 33 luchadores y modo versus con cable.

Puntuación **95**

SUPER MARIO ADVANCE

NINTENDO — Plataformas
41,95 € — 1-4 J

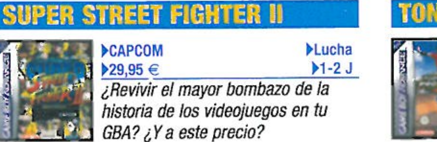


Tiene plataformas por un tubo, cuatro protagonistas, 20 niveles, y un multijugador increíble.

Puntuación **91**

SUPER STREET FIGHTER II

CAPCOM — Lucha
29,95 € — 1-2 J



¿Revivir el mayor bombazo de la historia de los videojuegos en tu GBA? ¿Y a este precio?

Puntuación **90**

LOS MÁS VENDIDOS DE GBC EN CENTRO MAIL

01. YU-GI-OH! DUELO EN LAS TINIEBLAS
02. POKéMON CRISTAL
03. HARRY POTTER 2
04. ZELDA: ORACLE OF SEASONS
05. ZELDA: ORACLE OF AGES
06. DRAGON BALL Z
07. SUPER MARIO BROS DX
08. POKéMON ORO
09. ET EL EXTRATERRESTRE
10. POKéMON PLATA

SUPER MARIO WORLD

NINTENDO — Plataformas
45,00 € — 1-4 J



Un juego que le va a coronar como rey de plataformas. 96 mundos para explorar corriendo, buceando, a saltos, montados sobre Yoshi o volando. Y además podemos escoger entre Mario y Lugi para recorrer cada fase. Aparte, incluye «Mario Bros.», el arcade multijugador compatible con «Mario Advance».

Puntuación **95**

TARZAN RETURN TO THE JUNGLE

ACTIVISION — Plataformas
49,95 € — 1 J

Vuelve a la jungla para protagonizar miles de saltos y vuelos en lianas en un divertido plataformas de Disney.

Puntuación **85**

TEKKEN

NAMCO — Lucha
54,99 € — 1-2 J



Tiene golpes y combos para aburrir, y ofrece una variedad de modos de juego extraordinaria.

Puntuación **88**

NO TE LÍES CON EL EURO

Para ponértelo más claro, te ofrecemos los precios más utilizados en estas páginas, con su conversión a pesetas.

36,00 €	5.990 PTA	57,04 €	9.491 PTA
39,00 €	6.489 PTA	59,95 €	9.975 PTA
42,00 €	6.988 PTA	60,00 €	9.983 PTA
45,00 €	7.487 PTA	63,05 €	10.491 PTA
49,99 €	8.318 PTA	64,04 €	10.655 PTA
53,99 €	8.983 PTA	65,00 €	10.815 PTA
54,03 €	8.990 PTA	67,00 €	11.148 PTA
54,99 €	9.150 PTA	69,95 €	11.639 PTA

TOMB RAIDER

UBI SOFT — Aventura
54,95 € — 1 J

Lara Croft se estrena en Advance con una animación de lujo, genial aspecto y buena carga de acción.

Puntuación **89**

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

ACTIVISION — Skate
53,95 € — 1-4 J



Skaters enormes, se mueve con total suavidad, hay multijugador y editor de circuitos.

Puntuación **92**

TUROK EVOLUTION

ACCLAIM — Acción
52,95 € — 1-2 J



Un buen argumento y un control exquisito dan vida a la primera incursión de Turok en GBA.

Puntuación **87**

V-RALLY 3

INFOGRAMES — Carreras
54,95 € — 1-2 J



Llega el juego de rallys definitivo para Game Boy Advance. Y tenía que ser de «V-Rally», una saga plagada de éxitos. La tercera entrega combina tecnología de otro planeta (coches renderizados, ¡¡vista subjetiva!!, velocidad, suavidad) con un altísimo nivel de jugabilidad. Nueva generación.

Puntuación **95**

WARIO LAND 4

NINTENDO — Plataformas
41,95 € — 1 J




Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.

Puntuación **91**

WARIO WARE




NINTENDO — Habilidad
34,95 € — 1-2 J



El... Con... Laaa... ¡Es que lo nuevo de Wario es algo indescriptible! Imaginad que metéis doscientas maquinitas hand-held en un solo cartucho, y que Wario y sus colegas lo organizan todo para que sólo podáis jugar tres segundos a cada "tontería". ¡Pues eso es "Wario Ware"! No. Es más. Y mejor. ¡Cómpralo!

Puntuación **95**

YOSHI'S ISLAND

NINTENDO — Plataformas
45,00 € — 1-4 J




La penúltima aventura de Mario y Yoshi nos deja 48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Su gran jugabilidad no os permitirá pestañear, y su acabado gráfico os dejará con la boca abierta. Además, completar todos los niveles y secretos os llevará varios meses.

Puntuación **95**

YU-GI-OH! (NUEVO)

KONAMI — Juego de cartas
44,95 € — 1-2 J

La tecnología de Advance al servicio del juego de cartas de moda. Si te gustó el de GB color... ¡babearás!

Puntuación **89**

YU-GI-OH! GBC

KONAMI — Juego de cartas
39,95 € — 1-2 J



Reta con tu mazo de cartas a una panda de rivales y gánales todas sus cartas. Y a tus amigos, también.

Puntuación **88**

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. YOSHIS ISLAND
2. RAYMAN 3
3. SUPER MARIO WORLD
4. WARIOLAND 4
5. SUPER MARIO ADVANCE

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. LEGEND OF ZELDA
2. METROID FUSION
3. GOLDEN SUN
4. DRAGON BALL
5. TOMB RAIDER

LOS MEJORES DE ACCIÓN

1. SPLINTER CELL
2. BRUCE LEE
3. LAS DOS TORRES
4. CT SPECIAL FORCES
5. SPYRO: SEASON OF ICE

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. V-RALLY 3
2. MARIO KART
3. FIFA 2003
4. TONY HAWK 3
5. DAVE MIRRA BMX 3

LOS MEJORES DE LUCHA

1. STREET FIGHTER ALPHA 3
2. SUPER STREET FIGHTER II
3. BLACK BELT
4. MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE
5. TEKKEN

GAME BOY COLOR

1. HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA
2. YU-GI-OH!
3. DRAGON BALL Z
4. POKéMON CRISTAL
5. HAMTARO

NUESTRA RECOMENDACIÓN Este mes debes echar un ojo a Yu-gi-oh!, Wario Ware, Crash 2, Bruce Lee y Splinter Cell. Todo juegazos.

- Últimos pasos para acabar la aventura.
- Las runas que debes elegir para las nueve torres finales.
- Todas las claves para vencer a

Nunca volverás a estar solo cuando entres en la oscuridad

ETERNAL DARKNESS

CUARTA ENTREGA Y FINAL

El capítulo final del Tomo de la Eterna Oscuridad está escrito aquí. Por fin seremos capaces de retirar la venda que ha cubierto nuestros ojos tanto tiempo, para ver qué se esconde tras el velo de la realidad.

Paso a paso

ALEX CON LA CAJA

Alex leyó la nota de Edward y bajó al sótano. Allí examino los barriles a la izquierda de las escaleras y encontró un pico. Con él subió al corredor del segundo piso y lo utilizó en la sección de pared que no cuadraba con el resto, poco antes de llegar a donde estaba la cristalera. Lo siguiente fue formular un hechizo "Anular magia" en el alineamiento contrario a los símbolos en el suelo. Hecho esto, pudo coger el estetoscopio y la página de diario que estaban tirados en el centro de la habitación. Con ellos en su poder se dispuso a bajar al sótano, pero por el camino se topó con un alacrán y dos quiebrahuesos en el pasillo, junto con tres zombis (Mantorok) en el recibidor. Al llegar al sótano se acercó a la caja fuerte y, con la ayuda del estetoscopio, la abrió. La combinación resulto ser 59 en el sentido contrario a las agujas del reloj, 81 en el sentido de las agujas del reloj, y 47 en el sentido contrario de nuevo [1]. Dentro encontró un artefacto, una manivela, una carta de Edward, y una nueva página del Tomo de la Eterna Oscuridad.

CAPÍTULO 11

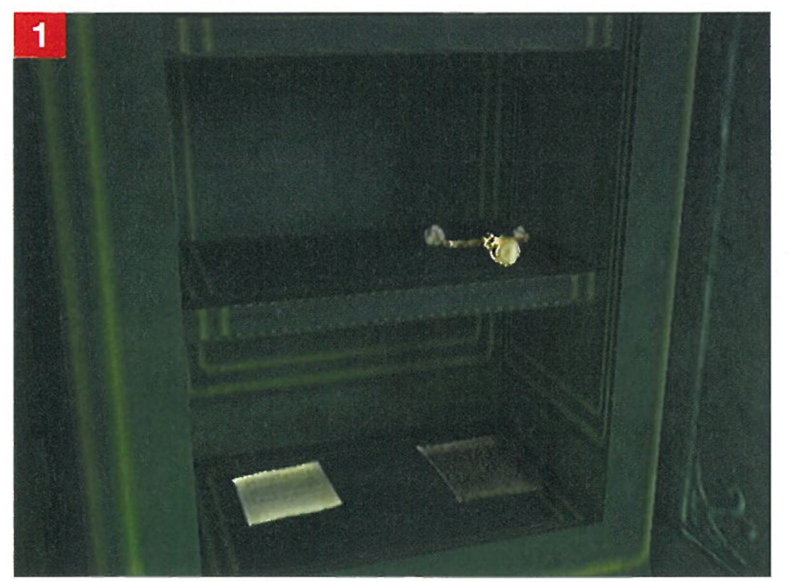
- Mike
- Oriente Medio, 1991 D.C.

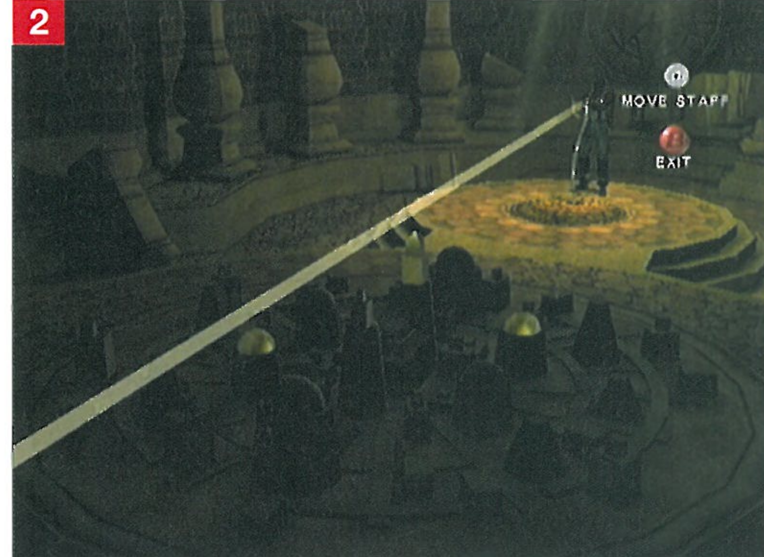


Mike se quedó mudo cuando **recibió el artefacto, la esfinge labrada en rubí y la esfinge labrada en zafiro,** pero aún le quedaban ideas suficientes como para equiparse su linterna y su hacha. Con ella acabó con los cinco zombis (Alineamiento) que poblaban el lugar donde había caído Antes de salir registró un cadáver de soldado frente a la puerta para coger su rifle de asalto, su pistola, y diversa munición para ambas. Al pasar a la siguiente sala acabó con un zombi (Mantorok) y con un segador antes de bajar las escaleras.

Las piezas del bastón

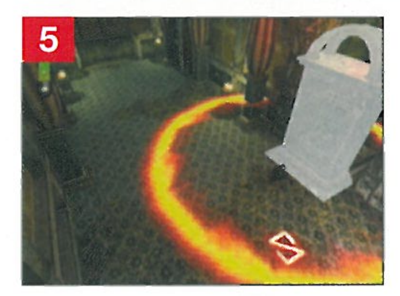
En el túnel siguiente se encargó de dos alacranes y tres zombis (Alineamiento) antes de subir por las primeras escaleras, que quedaban a su izquierda. Allí hizo frente a dos segadores antes de hacerse con un **amuleto de oro** frente a las escaleras de entrada y luego volver al túnel del que venía. Las siguientes escaleras por las que subió fueron las segundas, situadas a la derecha. En la sala de arriba acabó con cuatro zombis (Mantorok) antes de acercarse al centro y recoger un bastón. Puso el amuleto sobre el bastón, formando un cetro. Volvió a bajar al túnel para subir por las escaleras del fondo. Allí se acercó al agujero del final de la sala y encajó el bastón [2]. Enfocó el rayo de luz a las dos cúpulas de la ciudad en miniatura antes de dirigirlo a la torre del centro. Como resultado, se abrió una escalera junto a Mike. Bajó por allí y... (Mike recogió el Tomo de la Eterna Oscuridad) tuvo que esquivar cuatro alacranes en la siguiente sala antes de subir las escaleras al otro lado. Arriba encontró dos bestias a las que decidió amargar el día. Bajó las escaleras del otro lado para encontrarse en un túnel que recorrió hasta que tres asquerosos gusanos salieron de una trampilla en el suelo [3]. Mike repartió un hachazo a cada uno antes de formular un hechizo "Anular magia" en el color contrario a los símbolos del suelo. Tras esto pudo coger la **esfinge labrada en esmeralda** y volver a la escalera que antes había sobrepasado en el túnel y subir por ella. La siguiente sala se saldó con una bestia y un zombi menos (Alineamiento) antes de bajar las escaleras del centro. En el













siguiente corredor esperaban dos zombis (un Mantorok, un Alineamiento) y un segador. A continuación, en la sala siguiente encontró cuatro alacranes, y en la contigua tuvo que luchar contra cinco zombis (Alineamiento). Salió de allí por la puerta de la derecha y se encontró en una sala con tres zombis (Alineamiento). También había tres cuadros representando a los tres alineamientos. Atención, que lo que viene es importante. El bombero **puso debajo de cada cuadro la esfinge del color correspondiente** al alineamiento que vencía ese cuadro [4], con lo que se abrió una escalera en una habitación en la que ya habíamos estado.

Mike fue hasta allí, bajó, y recogió un **gladius encantado** antes de volver a la sala donde estaba la lápida. Allí invocó un alacrán y lo usó para que desapareciera la lápida del camino [5] y así acceder a las escaleras. Cruzó el siguiente corredor esquivando un par de alacranes antes de seguir bajando. Abajo recogió el **pergamino "Subyugar"** de su altar de hueso antes de caminar en sentido contrario y ver dos bestias inaccesibles por una barrera mágica. Formuló un hechizo "Subyugar" de nivel siete y en el alineamiento contrario al de las bestias para que se empezasen a golpear entre sí. Remató al ganado y cogió unos explosivos plásticos en esa sala antes de volver a la estancia donde había estado la lápida. Allí formuló un hechizo "Revelar lo oculto" de nivel siete y en el color contrario al de su enemigo para hacer aparecer una puerta al fondo. La atravesó y avanzó hasta encontrar un cadáver con un detonador que guardó. Acto seguido formuló un escudo de nivel siete para cruzar el corredor olvidado.

La gran explosión

Al llegar al otro lado se acercó al puente y combinó los explosivos con el detonador. A continuación utilizó un hechizo "Encantar objeto" de nivel siete sobre la bomba, en el color contrario al de su enemigo, y la colocó en mitad del puente. Salió de allí rápidamente, utilizando un escudo para cruzar el corredor. Justo tras el recodo le esperaba una bestia, pero Mike ya no tenía tiempo y la esquivó. También le aguardaban zombis en la sala de la lápida, pero él siguió corriendo hacia la salida. Al llegar a la sala contigua descubrió con alegría que la puerta de la derecha se había desbloqueado y salió por ella para encontrarse con una horda de pequeños zombis a los que ignoró [6]. Subió la escalera y cruzó la sala para bajar por el otro lado. Entonces continuó corriendo sin hacer el más mínimo caso a las bestias y subió las escaleras del fondo. Salió por la puerta de la sala de arriba y volvió a subir las escaleras de la siguiente para escapar definitivamente del infierno en el que se iba a convertir dentro de muy poco tiempo el entramado de túneles subterráneos.

ALEX Y LOS REFLEJOS

Alex se dirigió al observatorio, junto a la biblioteca, e hizo frente a cuatro zombis (dos Mantorok, dos Alineamiento), para darse cuenta de que un rayo de luz se estaba reflejando en el telescopio. Con la manivela desplazó el rayo hacia los demás círculos reflectantes de la sala; primero en el telescopio, luego junto a la puerta, y por fin a la izquierda del telescopio, hasta dirigirlo a la bola del mundo del suelo de la habitación [7]. En ese momento se abrió una trampilla en la habitación contigua al sótano. Al pasar por el recibidor para ir al sótano, Alex recogió un paquete en la puerta de entrada. De él sacó el gladius encantado y un artefacto. Al fin llegó a la sala junto al sótano y bajó las escaleras.

Descenso a los infiernos

El camino estaba libre hasta cruzar la verja de la ciudad maldita, donde encontró un suelo encantado que le dañaría de no protegerse. Lo primero que hizo al entrar a la gran sala fue formular un hechizo "Anular magia" de nivel siete en el color contrario a su adversario para acabar con la protección de la entrada a la sala de las runas. Y luego un "Escudo de energía" para poder cruzarla [8].

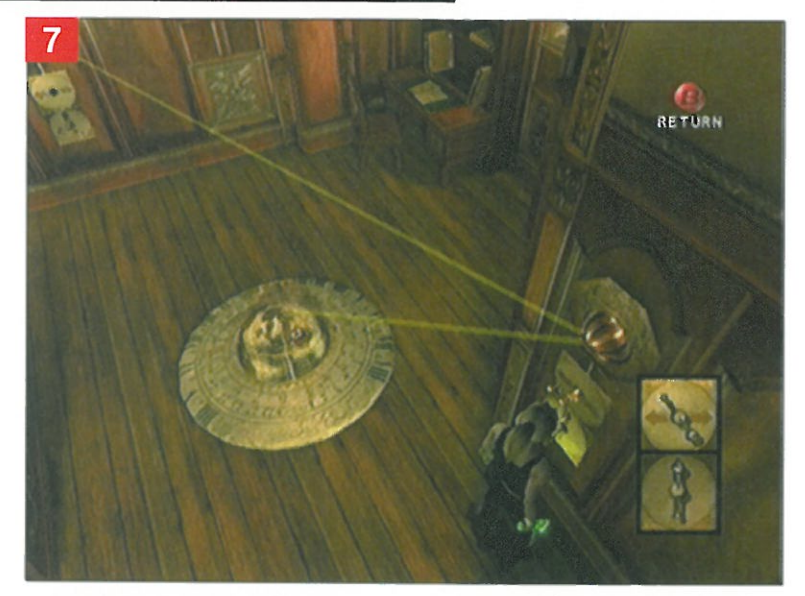
Al llegar a la sala de las runas recogió **dos pedazos de pedestal** desperdigados por el suelo, los juntó,

CONSEJOS PARA MIKE

El inventario del buen bombero

El héroe de la última página encontrada por Alex, el bombero Michael, dispone de un extenso inventario. Antes de que lo utilices, es necesario puntualizar algunas cosas para sacar el máximo rendimiento posible:

- **La linterna:** Ten en cuenta que aunque la linterna se equipa, no ocupa el lugar del arma, puesto que va enganchada en uno de los tirantes de Mike. O sea que deberías llevarla desde el comienzo.
- **Balas, ráfagas, y cargadores:** Son tres de los posibles modos de disparo del rifle. El único recomendable ante enemigos serios es el cargador.
- **Granadas:** El último modo de disparo del rifle es la granada. Devastadora si alcanza de lleno al enemigo, pero sólo recomendable a muy larga distancia, puesto que la onda expansiva afecta también a Mike, y de manera brutal.













y utilizó "Encantar objeto" para repararlo. Lo puso sobre la columna a la que le faltaba el pedestal y a continuación situó los tres artefactos en los tres pedestales. Resultado: la extraña máquina se puso en marcha. De igual manera que su abuelo, empezó por la primera runa de la izquierda y continuó en el sentido de las agujas del reloj.

LLamando a la deidad

Nada más entrar en la primera torre se topó con tres alacranes antes de poner la **primera runa Pargon.** Al volver, encontró que no podía pasar, pues el suelo había desaparecido. Pero un hechizo "Revelar lo oculto" de nivel siete y en el color contrario al de su enemigo, arregló ese problema [9], y le permitió volver a la sala de las runas.

En la segunda torre eligió la **runa Aretak.** De regreso, tuvo que esquivar cinco alacranes antes de poder salir por la derecha. En la tercera torre la **runa fue Pargon.** Al volver al transportador se encontró con tres círculos en el suelo de la sala que estaban acompañados por una ilustración de un alacrán, un zombi y una bestia, cada uno de un alineamiento. Alex invocó a las criaturas una por una en el color adecuado, el que aparecía en la ilustración, llevándolas hasta el círculo que les correspondía para salir de la sala [10]. En la cuarta torre esperaba un alacrán, pero la chica pudo poner la **runa Pargon** y volver al transportador. Se encontró en una sala con extraños símbolos morados en el suelo. La clave para superarlos fue caminar lentamente [11].

En la quinta torre utilizó el alineamiento contrario al del enemigo contra el que estaba luchando y volvió al transportador. Encontró cuatro alacranes en su camino, pero pudo salir de la sala por abajo.

Subió a la sexta torre y, tras evitar un alacrán, puso la **runa Pargon.** Volvió para formular "Revelar lo oculto" en el color contrario a los alacranes que habían desaparecido. Tras ello, pudo salir por abajo.

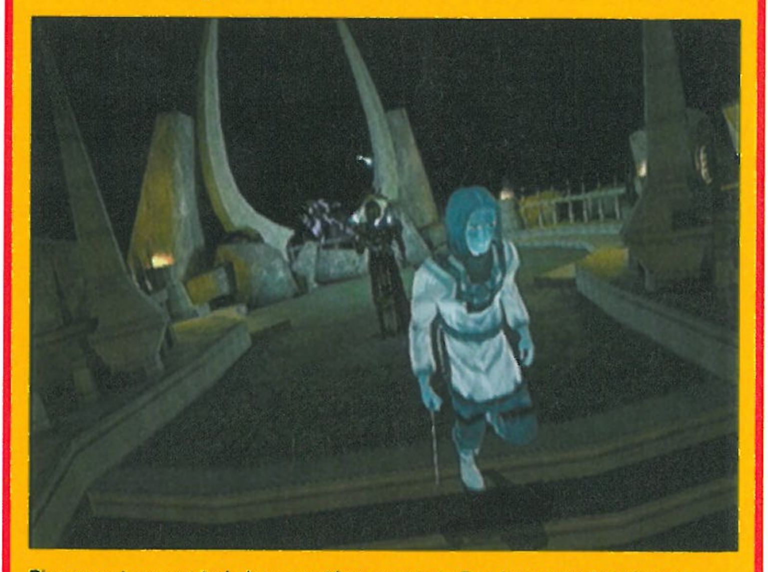
En la séptima torre puso **Pargon.** Al salir tuvo que formular un "Ataque mágico" de nivel siete y en el alineamiento de Mantorok para acabar con los tres totems a la vez y salir de la sala.

En la octava torre, eligió **runa Tier.** Al volver, formuló "Anular magia" en nivel siete y en el color contrario al campo que impedía la salida [12], y se protegió con un escudo para atravesar la zona amarilla.

En la novena, fue la **runa Pargon.** Alex se transportó hasta una sala con tres bestias. Tuvo que hacer dos hechizos "Subyugar" de nivel siete y en color contrario al de las bestias para lograr que se peleasen entre sí. Cuando sólo quedó una, acabó con ella y salió por el fondo de la sala. Volvió a la sala de las runas y entró por última vez en el transportador.

LA BATALLA FINAL: ALEX CONTRA PIUS

Una ayudita desde el más allá



Pius nos ataca con todo lo que está en su mano. Puede usar su bastón para golpear en las distancias cortas o utilizar hechizos de "Ataque mágico" para intentar minar nuestra energía. Cuando está formulando un hechizo es buen momento para atacar con nuestro gladius encantado. Cada vez que golpeemos al romano aparecerá en algún punto del escenario el artefacto del alineamiento contra el que estemos luchando. Debemos golpear una vez a Pius y otra al artefacto hasta que nos encontremos manejando el espíritu de Ellia en la sala del Tomo de la Eterna Oscuridad. Allí hay que coger el Tomo y regresar a la batalla para dirigirnos directamente al artefacto. Alternamos entre Alex y distintos fantasmas, siempre golpeando el artefacto, hasta que estalle. Ahora sólo hay que centrarse en Pius, rodearlo y golpearlo hasta que caiga. Para los más habilidosos en el combate, sabed que la runa necesaria es Bankorok.

JUEGOS. MELODIAS. LOGOS. CHAT. SMS

más servicios en...www.tu-logo.com

LOGOS

Envía la clave **NLOGO** (espacio) **código del logo.**
Ej: nlogo comecocos



sms al 5077

GUITARRAS	UPA DANCE	ETOJOS
COMECOCOS	INGRID	EVIL
DEFENDER	PEDRO10	EXORCISTA
BICHA	SILV	FIFTHELEM
ANIMALS	LOLA11	GUARANA
FELIZ	LOLA10	FUTUBENDER
FUTURAMA	ROBER2	FUTUFRY
HIPHOP3	PEDRO11	FUTULEELA
GORILLAZ	LOGOUPA	GLADIATOR
SIMBCHIN	RAIN	GRANHNO
PICACHU	RESEVIL	HANNIBAL
POPEYE	ROCKY	DJ2
ELVIS	SCREAM	HARRYPOTTER
YOSOUTH	SHREK	HOLLYWOOD
ECUALI	SPAWN	2SERPI
CRO15	SPEED	3YING
CRO10	SPIDER	ABSTRA2
CRO12	SPIDER	ABSTRA
CRO13	STARTRECK	CAPULLORO
CRO14	STARWAR	CALAVERA
BASTA2	STARWARS	2ESTRELLAS
PAZ1	ETELEFONO	EMINEM
FUNKY	AMARAL	EMINEM5

CHAT-SMS

CONOCE, LIGA, HAZ AMIGOS...

Envía **NCHAT** al **5099**

MOVILTICKET

Envía **NTICKET** al **5077**

Conseguirás tu número de turno

Es fácil ganar miles de euros en premios

¡¡PRUEBA Y VERÁS!!


MP3


XBOX


MINICADENA

1000 €

MINILOGO NOMBRE

Dani

Envía un sms al **5077** con la palabra **NMINI** (espacio) tu nombre + el código de uno de estos minilogos:
[ej: nmini danicomecoco]

ESTRELLITA	3YING
COMECOCO	RANA
CORAZON	CHIN
GEMELOS	CALAVERA
CARA1	FLOR
BESO	CARA
BYNEGRO	PERRITO
ALIEN2	DEPFUT
ALIEN2	HOJAMARI

TONOS

Envía la clave **TONO16** (espacio) **marca del móvil** (espacio) **código del tono.**
Ej: tono16 motorola 1800

VÁLIDO PARA TODOS LOS MÓVILES

sms al 7788

1606	Robbie Williams / Feel
1597	Moby / In this world
1576	Craig David / Whats your flava
1574	Manu chao / La rumba de Barcelona
1572	Linkin park / My december
1817	La naranja china / Petitte mort
1777	Jeremias / Poco a poco
1776	Nidea / La ultima nota
1774	Melon Diesel / It´s only you
1759	Coti / Antes que ver el sol
1750	Ana Torroja / Quien dice
1748	Marta Sanchez / No te quiero mas
1710	M-Clan / Dando vueltas
1706	El canto del loco / Contigo
1660	Miguel Saez / Disparame
1658	Amaral / Moriría por vos
1636	Malu / Sin ti todo anda mal
1615	Antonio Vega / San Antonio
1602	Anderway / Un juego de dos
1600	Luz Casal / Ni tu ni yo
1596	Sober / Eternidad
1582	Marta Sanchez / Vivo por ella
1575	Joaquin Sabina / 69 punto g
1569	Ismael serrano / Cien dias
1558	El canto del loco / Puede ser
1554	Daniel Andrea / Sin ti no se vivir
1508	Gian Marco / Se me olvido
1502	Coti y Andres Calamaro / Nada fue un error
1460	Tess / Todo es mentira
1459	Cristian / Cuando me miras asi
1449	Volován / Flor primaveral
1447	Alex Ubago / No te rindas
1427	Los planetas / Pesadilla en el parque
1425	Juan Benito / Lo que pudo haber sido
1419	Banda capitan canalla / Bicho malo pille
1414	Dawholeenchilada / Supersonica

SGAE/RMV/8/M/508/06/9016

TOP 10

1841	Eminem / Sing for the moment
1849	Los secretos / Gracias por elegirme
1795	J. Sabina / Lagrimas de plastico azul
1781	Ruth / Aire
1836	OBK / Lucifer
1747	La cabra mecanica / No me llames iluso
1834	Sergio Dalma / Dejame olvidarte
1780	David Bustamante / No soy un superman
1848	Chenoa / El centro de mi amor
1800	Beth / Dime

MELODIAS POLIFONICAS

1. Comprueba que tu móvil tiene wap y es compatible.
2. Elige una melodía y...

llama al 906 150 349

4188	Eminem / Lose Yourself
1010	Mission Impossible / M.I.Theme
2567	U2 / With Or Without You
2484	Bob Marley / No Woman No Cry
3846	DJ Bobo / Chihuahua
3704	David Bisbal / Lloraré las Penas
1575	Barthezz / On The Move
1008	James Bond / James Bond Theme
3847	Chenoa / Cuando Tú Vas
4245	Diego Torres y OT2 / Color Esperanza

PIROPO

Si quieres que no deje de pensar en tí...

Envía un sms con la clave **NPIR** al **5077**

MOVILCONSOLAS

1. Comprueba que tu móvil tiene wap y es compatible.
2. Elige un juego y...

llama al 906 150 346

¡LOS JUEGOS MÁS BAJADOS!


BLOCK BREAKER código 1001


CLUSTER PIRATE código 1002


EARTH INVASION código 1003


RAYMAN BOWLING código 1008


GULO'S TALE código 1017


SIBERIAN STRIKE código 1011


PRINCE OF PERSIA código 1005

FRASES PARA LIGAR

Envía un sms con la clave **NLIGAR** al **5077**

Al utilizar los servicios al 5077 entras en una base de datos expuesta a envío de promociones o información. Si no deseas recibir dichos sms, envía un e.mail con tu número de móvil a servicio...@bigfoot.com

Móviles compatibles, para el servicio **MELODIAS POLIFÓNICAS**: Nokia(3610, 3510, 3510i,7650 y 7210),Panasonic(GD87)Samsung(SGH-T100, SGH-N620)Siemens(S55, C55) y Sony Ericsson (T300). Compatibles para **MOVILCONSOLA**: Motorola(T720), Nokia(3410, 3510, 6310i y 7650)y Siemens(C55, m50,MT50) Precio de la llamada 1,06 r/m y 1,357 r.m. para nº(9060-9062). Identificador: Apdo.Correos 36.442-28080 Madrid. **5077**: Servicios **MOVILTICKET, PIROPOS Y FRASES PARA LIGAR**: Válidos para todos los móviles y compañías. **LOGOS y MINILOGOS+NOMBRE**: Válidos para Nokia, Siemens, Alcatel y Ericsson compatibles. Precio del mensaje MOVISTAR 0,90 euros + IVA AMENA y VODAFONE 1,20 euros + IVA. **TONOS al 7788**: Precio del mensaje 0,90 euros + IVA. Servicio **CHAT al 5099**: Válido para todos los móviles y compañías. Precio del mensaje 0,90 euros + IVA.



- Solución para el Laboratorio, Fábrica y Planta de Residuos.
- Mapas con todos los objetos.
- Informe con la mejor estrategia para derrotar a cada enemigo.

Descubre todos los misterios de Resident Evil, partiendo de "Zero"

RESIDENT EVIL ZERO

SEGUNDA ENTREGA Y FINAL

EXCLUSIVO GAMECUBE

En esta segunda entrega nos esperan terrores andantes tanto o más complicados que los que pudimos encontrar en el Tren y el Centro de Formación. Pero el esfuerzo merece la pena porque, una vez acabes con todos, conocerás el secreto mejor guardado de la saga Resident Evil.

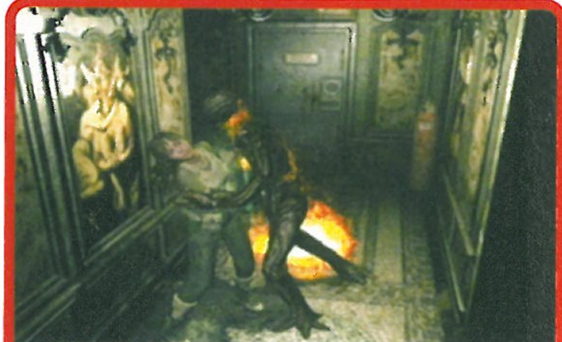
El Laboratorio

A simple vista parece una iglesia, pero debajo de ella Umbrella tiene intereses ocultos. Intereses, y un laboratorio muy apañadito, útil para llevar a cabo su serie de macabros experimentos. Es imprescindible la colaboración de Rebecca y Billy para entrar y salir del edificio.



1 El ascensor

Atraviesa el puente y llega hasta la puerta de la iglesia. Separa a los jugadores, lleva a Rebecca hacia la bóveda que hay a la derecha y súbete a la baldosa de arriba a la izquierda para abrir la puerta. Entra con Billy equipado con el gancho y deséchalo en 2. Ve a 3 y recoge la munición. Vuelve a 2 y **líate con el murciélago gordo, ignorando a los más pequeños de su especie.** Utiliza el gancho en el roto, junto a la puerta, y sube a la azotea de la iglesia. Baja por la escalera y **levanta la palanca que hay en el jardín para habilitar el ascensor.** Después sal por la puerta y llama a Rebecca para bajar por el ascensor.



2 El uso de los amuletos verde y azul

Entra en 8(s2) y utiliza el gancho con Billy para subir a 9(s1). Destruye al zombi y coge la cápsula. Sal a 10(s1) y pulsa el interruptor para abrir la pared. Entra en 11(s1), tira el gancho y coge los objetos. Avanza hasta 13(s1), y mete la cápsula en el transportador. Cambia a Rebecca y coge la cápsula. Sal a 7(s2) **y coge la Sustancia química roja para obtener el agente corrosivo y deshacer la cápsula**. Usa la sanguijuela en 14(s2). Entra en 15(s2) para coger el amuleto verde. Ve a 8(s2) y envía el amuleto a Billy.

LOS SÍMBOLOS EN LOS MAPAS

- **Planta verde.** Usándola recuperas 1/3 de la energía total.
- **Planta azul.** Úsala cuando te hayan envenenado.
- **Planta roja.** Multiplica por tres el efecto de las plantas verdes.
- **Spray.** Usándolo recuperas toda la barra de energía.
- **Granada.** Munición especial para el lanzagranadas.
- **Machete.** Para que Rebecca se pueda defender a puñaladas.
- **Cinta de máquina.** Úsala en las máquinas de escribir para salvar.
- **Máquina de escribir.** Los puntos donde salvar la partida.
- **Munición de pistola.** Combínala con la pistola de Billy o Rebecca.

Laboratorio 1

NICIÓN OPETA

RANADAS E NAPALM

Lab. (azotea)

Lab. (s2)

MAGNUM

BOBINA DE SALIDA

FOTOGRAFÍA ANTIGUA

BOBINA DE ENTRADA

AMULETO VERDE

SUSTANCIA QUÍMICA ROJA

INFORME DE MARCUS

Lab. (s1)

MUNICIÓN DE ESCOPETA

BOTELLA VACÍA

TANQUE DE GASOLINA

INFORME DEL ARMA BIOLÓGICA

SUSTANCIA QUÍMICA VERDE

INFORME DEL INVESTIGADOR

SUSTANCIA QUÍMICA ROJA

ESFERA

BOTELLA VACÍA

AGENTE ESTERILIZADOR

MUNICIÓN DE ESCOPETA

CÁPSULA PARA SANGUIJUELAS

LLAVE DE LA H DE CULTIVO

INFORME DE LAS SANGUIJUELAS

TANQUE DE GASOLINA

DIARIO DEL JEFE DE LABORATORIO



3 La esfera

Coge el amuleto que te ha enviado Rebecca y utilízalo en la puerta para entrar a 16(s1). Arrímate a la cámara de cadáveres para que no te muerda el primer zombi que hay en el suelo, aunque si llegara a morderte perdería su bonita cabeza. Acaba con los "arrastraos" y **coge el agente esterilizador.** Vuelve a 12(s1) y **dispara al zombi que hay tumbado en el suelo, más tarde lo agradecerás.** Utiliza el agente esterilizador en la bomba de gas para descontaminar la habitación contigua. Entra en ella y **coge la llave de la habitación de cultivo, deshazte de los zombis y coge el informe y las balas de escopeta** que hay en la habitación(1). Dirígete a 17(s1) y aniquila a los hunters para coger la esfera, e intenta que no te acorralen porque la estrechez de la habitación pone la cosa más complicada(2). Coge el informe del arma biológica. **Envía la esfera a Rebecca** y desplázate hasta 11(s1). Cambia a Rebecca y coge la esfera para usarla en la puerta que da a 18(s2). **Introduce la combinación 4863 y cruza la puerta.** Has encontrado una posible salida, busca una palanca y acciónala para desplazar las escaleras por el rail.



4 La telecabina

Cambia a Billy, coge el gancho que dejaste y baja por las escaleras que te ha mandado Rebecca. Entrega a Billy la bobina de entrada y que coja la de salida que está junto a la telecabina. **Busca un roto y utiliza el gancho para acceder a la habitación** de 11(s1). Mete las bobinas en la máquina que regula la corriente y... ¡¡un momento!! Pues nada, que de momento no nos podemos ir. Mata al zombi y sube de nuevo a 11(s1) para colocar la bobina que se ha caído. **Entra a la telecabina, ponla en funcionamiento y coge la mágnum.**

Fábrica 1

MUNICIÓN DE MAGNUM

LLAVE DE LA FÁBRICA

Fábrica 2

MAPA DE LA FÁBRICA

GRANADAS

Planta de residuos 1

TANQUE DE GASOLINA

INFORME DEL INVESTIGADOR 2

SUSTANCIA QUÍMICA ROJA

Fábrica 3

LLAVE DEL ASCENSOR

La fábrica

Adéntrate en esta tenebrosa fábrica para seguir la pista del desaparecido Billy. Aunque, en realidad, de Billy, nada. Lo único que veremos por allí será a nuestro compañero Enricco, un ascensor bien útil, unos pocos Hunters del demonio y... un enorme Tyrant poco hecho, a quien, al parecer, no le gustan las visitas inesperadas. Venga, que aunque ahora sólo puedas manejar a Rebecca, tienes un lanzagranadas que va a hacer la cosa bastante más simple de lo que puedas pensar..

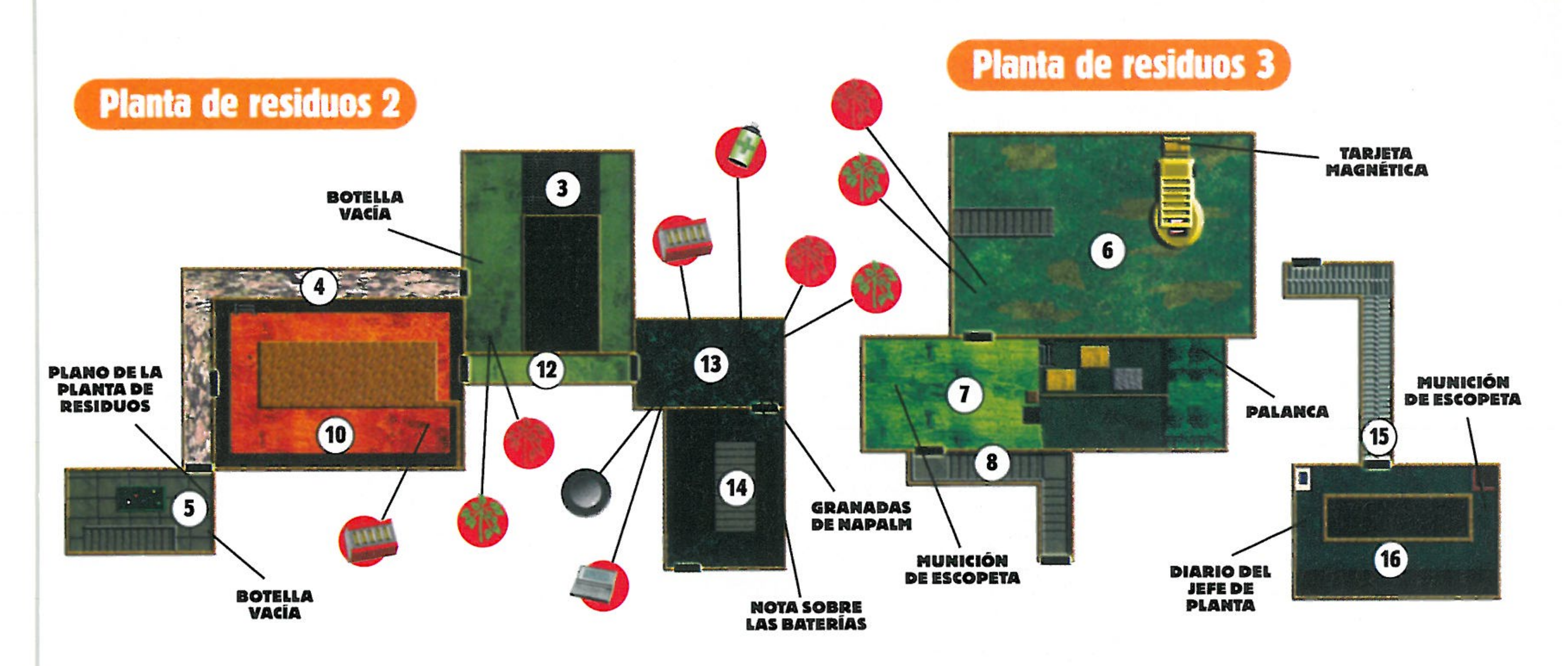


1 Lucha con Tyrant

Sal de la telecabina y sube por las escaleras para llegar a 2. Atraviesa la zona hasta llegar a un elevador(1). Úsalo y entra en 4 para **coger la llave de la fábrica. Termina con los hunters y usa el elevador** de 3 para dirigirte a 5. Usa la llave para mover la plataforma y aumenta tu munición recogiendo los objetos. Vuelve a 2 y baja la plataforma para aparecer en 6(2). Después de hablar con tu compañero, coge la llave del ascensor y úsala en el... ascensor, claro, que está en el lado opuesto. **Enfréntate a Tyrant con el lanzagranadas y sus diferentes cargas**(3), y si te parece un poco complicado, prueba con la mágnum. Caerá seguro. Y ahora, entra en el ascensor:

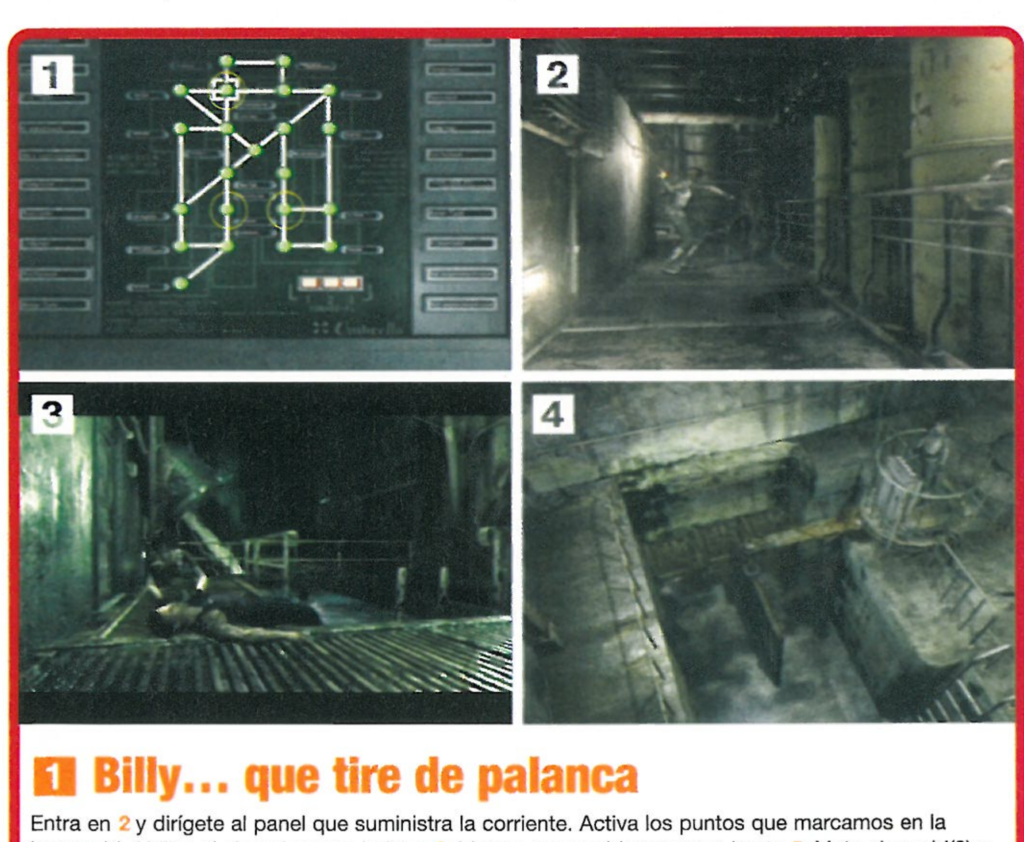
– El nivel 1 nos lleva al centro de formación, donde se chocó el tren.
– El nivel 2 nos lleva a 7. Recomendado si Tyrant nos ocasionó grandes daños. Matamos al hunter y cogemos las plantas para revitalizarnos.
– El nivel 3 es donde nos encontramos.
– El nivel 4 nos lleva a la planta de residuos.

Por supuesto, pásate por el nivel 2, y luego súbete al 4.



Planta de residuos

Al parecer, Billy ha sobrevivido y no sufre graves daños. Su ayuda será imprescindible para resolver los últimos puzzles y para pelear en las duras batallas finales. Encontrarás de nuevo al pesadito de Tyrant y otras criaturas de mayor estatus. Y por fin descubrirás quién está detrás de todo esto, además de otras interesantes respuestas.



1 Billy... que tire de palanca

Entra en 2 y dirígete al panel que suministra la corriente. Activa los puntos que marcamos en la imagen(1). Utiliza el elevador para bajar a 3. Mata a los zombis y avanza hasta 5. Mata al zombi(2) y baja por las escaleras para llegar a 9 y encontrar a Billy(3). Dirígete a 7 para bajar a Billy por la escalera y pon a Rebecca en los mandos que regulan el drenaje del agua. **Empuja la caja metálica hasta la pared de la derecha para dejar un pasillo** (Rebecca que accione el panel en dirección derecha), ahora empuja la caja hasta el final. Arrastra la caja metálica hacia el fondo, y mueve la reja hacia la derecha. Empuja la caja hasta el fondo(4). **Llena de agua el recinto y entra por la palanca.**



2 Tyrant y el transportador

Sube hasta el pasillo de 4 y utiliza la palanca en la puerta que antes no podías abrir. Entra, mata a los zombis y sube por la escalera a 11 para coger los objetos. Vuelve a bajar y avanza hasta 13 para pillar todos los objetos de la habitación, salva la partida. Sal a 14 y baja por las escaleras para llegar a 16. Destruye a los zombis y baja por el elevador hasta 17. Recorre la habitación para encontrarte con **Tyrant. Emergerá de las profundidades dispuesto a destrozar cualquier forma de vida.** Después de la dura batalla, pulsa el botón rojo del final para bajar la escalera. Sube a **coger la placa base y vuelve con Rebecca** a 16 para utilizarla en el panel de control del transportador. A Billy déjale junto a la puerta de 17. Sube a Rebecca al transportador y accederás a una nueva habitación.

Planta de residuos 4

9
20
19
18
GRANADAS DE ÁCIDO
SUSTANCIA QUÍMICA AZUL
AGUAS INDUSTRIALES
GRANADAS DE ÁCIDO
PLACA BASE

Planta de residuos 5

17
23
22
21
24
25
26
BATERÍA
MUNICIÓN DE MAGNUM
LLAVE DEL EJE
LLAVE DEL EJE
MUNICIÓN DE MAGNUM
MUNICIÓN DE ESCOPETA
MUNICIÓN DE ESCOPETA

Planta de residuos 6

27



3 Batería y tarjeta

Una vez que has llegado a 19, gira la palanca para hacer funcionar la compuerta del embalse(1). Sal a 20 y mata al insecto. **Coge la sustancia química azul para mezclarla con la roja** y acto seguido con las aguas industriales para obtener la mezcla para la batería(2). Baja por las escaleras y cambia a Billy para usar el elevador y llevarle hasta 23. Impulsa a Rebecca para coger la batería(3). Mata a los bichos y dirígete a 6. **Combina la batería con la mezcla y colócala en la carretilla.** Sube a uno de los personajes a la caja y pulsa el botón para coger la tarjeta(4)...Tranquilo, el zombi está "muerto". Ahora puedes entrar a 24, así que no pierdas tiempo. Lo que te espera será inolvidable.



4 ¿...?

Entra en 25 y destruye al enemigo. **Coge las llaves del eje y lleva una con cada jugador.** Acércate hasta la puerta de los dispositivos, utiliza la llave con alguno y cambia rápidamente al otro jugador para hacer lo propio. Entra en 26 y arrambla con todo, y si nos dejas que te demos un consejo... ¡no te andes con tonterías y salva la partida!

Activa el ascensor, notarás que nuestro "amigo" quiere jugar un ratito más. Dispárale hasta ver una escena de vídeo y averiguar que **no soporta la luz solar**. Pasa las armas de Rebecca a Billy y **mantén distraído al bicho con disparos de cualquier arma** (cuanto más potentes, mucho mejor) para que Rebecca pueda hacer su trabajo. Una vez abiertas todas las compuertas, embestirá a los protagonistas, pero tranquilo, ha llegado su final.

Ya sólo nos queda decirte... ¡Enhorabuena! ¡Has acabado «Resident Evil Zero»! O casi.

LOS ENEMIGOS DE RESIDENT EVIL ZERO

Nuevos enemigos para el final de la aventura. Bueno, Tyrant es todo un clásico y no podía faltar. Aquí tenéis sus cartas de presentación y la mejor estrategia para derrotarlos.



■ TYRANT

Veremos el primer prototipo de Tyrant aún por desarrollar, pero aún así mide 250 cm de altura y es **un peligro en el combate cuerpo a cuerpo, ya que posee una increíble garra.** En el primer enfrentamiento sólo podrás manejar a Rebecca, por lo que es recomendable que uses las granadas, tanto las normales como de napalm o de fuego. **Puedes usar la mágnum para terminar antes** pero, ¿recuerdas haber visto a Tyrant salir sólo una vez en algún "RE"? Pues eso.

■ LURKER

Al inyectar el virus en una rana, se observó que saltaba más alto y a mayor distancia, y que la lengua crecía de forma desmesurada. También aumentaron su tamaño y fuerza, no así su capacidad mental. **Su principal ataque es lanzar la lengua** para atraparte, llevarte hasta su boca y tragarte. No siempre aparecen pero, por si acaso, **ya sabes que no hay cosa que no pare la magnum o el lanzagranadas.**

■ QUEEN LEECH Type 1

Es **la reina de las sanguijuelas que lleva el Dr. Marcus en su interior.** Gracias a ella ha mutado para convertirse en un poderoso enemigo. Para eliminarlo, es recomendable usar las armas más potentes y una sencilla estrategia, que es la de **equipar al jugador aliado con el lanzagranadas** o la escopeta y, **con el principal dispararle a la cabeza** con la mágnum.

■ QUEEN LEECH Type 2

Es el enemigo final con **la forma más perfecta de su evolución.** Además, las heridas lo han enfurecido y se ha convertido en **el más terrible enemigo al que te vas a enfrentar.** Sus ataques son escupir ácido y golpear; algunas veces se abalanza sobre ti para causarte más daño. No dejes que se acerque a Rebecca cuando tenga que abrir las compuertas y **distráele a base de disparos de cualquier arma.**

■ MURCIÉLAGO GIGANTE

Otro animal contagiado con el virus. Ataca desde el aire a gran velocidad para esquivar más fácilmente tus disparos y, a la vez, poder herirte. En ocasiones **te coge con sus garras y te eleva para dejarte caer** y hacerte un daño considerable.

No es muy peligroso pero, en unos segundos, verás cómo **aparecen otros de menor tamaño que son bastante molestos.** Utiliza **la escopeta o lanzagranadas** para derribarle y, si te quedas corto de munición, puedes usar la pistola. Centra tus disparos en él, e ignora a los más pequeños que le acompañan.



EXTRAS

Bonus disponibles al final de la partida

Después de terminar el juego, **estos son los rangos que puedes conseguir** y lo que obtendrás con ellos. Aconsejamos jugar hasta conseguir el Rango S, además de disfrutar la nueva aventura, denominada "Leech Hunter".

- **3:30 o menos (Rango "S"):** Lanzacohetes, metralleta, llave especial y Leech Hunter.
- **3:31 – 5:00 (Rango "A"):** Metralleta, llave especial y Leech hunter.
- **5:01 – 7:00 (Rango "B"):** Llave especial y Leech Hunter.
- **7:01 – 9:00 (Rango "C"):** Llave especial y Leech Hunter.
- **9:01 o más (Rango "D"):** Llave especial y Leech Hunter.

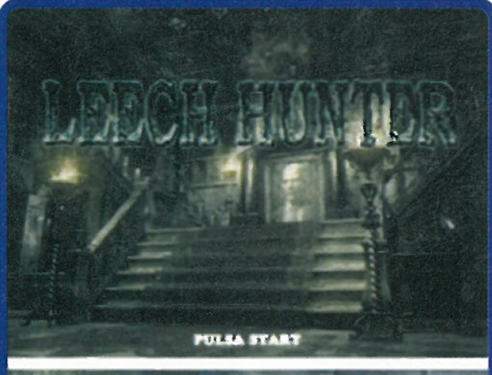


EXTRAS

Vestuario alternativo



Termina el juego en modo Normal o Difícil y **aparecerá la llave especial en el inventario de Rebecca.** Para poder cambiarte de ropa deberás llegar hasta la habitación del tren, donde esta la escopeta encima de la cama, y usar la llave en la puerta del armario. Rebecca dispondrá de dos trajes. Uno totalmente de cuero y el otro... te sonará si jugaste a primer "Resident". El nuevo traje de Billy es de corte "mafiosillo", y además va complementado con unas chulescas gafas de sol.





EXTRAS

Leech Hunter

Este "minijuego" propone recoger el mayor número de sanguijuelas entre Rebecca y Billy. Cuantas más recojamos, mayor será el premio que consigamos.

- **Hay 50 sanguijuelas verdes y 50 azules. Las verdes sólo las podrá recoger Rebecca, y las azules, Billy,** es decir, que no podrás coger sanguijuelas verdes con Billy ni azules con Rebecca. Cuando cojamos una sanguijuela ya no será posible desecharla y el espacio en nuestro inventario se irá reduciendo. **Solo podrás almacenar 10 por cada hueco del inventario.** No es posible intercambiarlas entre compañeros.
- **La ubicación de las sanguijuelas** es **aleatoria en cada partida** por lo que, si en una habitación encontrabas 2 sanguijuelas verdes y 1 azul, en la próxima partida podría ser al revés, o que el número aumente o disminuya por arte de... de random.
- **Si uno de los dos personajes muere,** sólo se contarán las sanguijuelas que haya conseguido el superviviente.
- **El juego terminará** cuando mueras o salgas al exterior por la puerta del salón principal.
- **Aunque sea más largo,** puedes matar primero a todos los enemigos y luego recoger todas las sanguijuelas, será mucho más fácil que ir a lo loco.

BONUS LEECH HUNTER

- **100 sanguijuelas (Rango "A"):** Munición infinita para todas las armas del juego.
- **90 a 99 sanguijuelas (Rango "B"):** Revolver Magnum en la habitación 202 del tren.
- **60 a 89 sanguijuelas (Rango "C"):** Rifle de caza con munición infinita.
- **30 a 59 sanguijuelas (Rango "D"):** Munición infinita para las pistolas de 9mm.
- **1 a 29 sanguijuelas (Rango "E"):** Cargador de metralleta extra.

- Todos los mapas y la localización de los ítems.
- Claves para completar la aventura al 100%.
- Pistas y claves para dar caña a los jefes finales.

Paso a paso, ayuda a Samus a imponer su ley en toda la galaxia

EXCLUSIVO GAMECUBE

METROID PRIME

PRIMERA ENTREGA

Samus Aran, la mejor cazarrecompensas de la galaxia, ha vuelto y mucho nos tememos que a los Piratas Espaciales y a los terribles Metroids les quedan pocas horas de vida.

Antes de empezar...

1





2



Objetivo: ¡el 100%!

Tu objetivo principal en Tallon IV será acabar con la plaga de Piratas Espaciales y Metroids. Para ello tienes que recoger a lo largo del camino varias mejoras del equipamiento de Samus. Fíjate que **cada mejora incrementa en un 1% el total de objetos recogidos** que aparece en la pantalla del casco [1]. Las mejoras que hay que recoger son:

- **50 Expansiones de Misiles** (realmente son 49, el Lanzamisiles cuenta como una).
- **14 Tanques de Energía.**
- **1 Morfosfera.**
- **4 mejoras de la Morfosfera** (Bombas, Turbosfera, Bombas de Energía y la Aracnosfera).
- **4 Expansiones de Bombas de Energía.**
- **4 Rayos** (Rayo Recarga, Rayo de Ondas, Rayo de Hielo y Rayo de Plasma).
- **4 Combos de Recarga.**
- **3 Trajes.**
- **2 Visores.**
- **1 Rayo Enganche.**
- **1 Botas de Salto Espacial.**
- **12 Artefactos olvidados por los Chozo.**

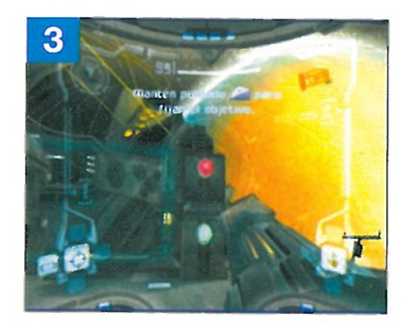
Según el porcentaje al acabar el juego, hay **tres posibles finales.** El primero, si lo completas por debajo del 75%; el segundo, entre el 75% y el 99%; y el tercero, con el 100%. Procura terminar por encima del 75%.

Escanear es la clave

Al escanear a una criatura o un informe de los Piratas Espaciales, **el porcentaje de datos archivados en el Banco de Datos aumenta** [2]. Escanear todo sirve para **desbloquear dos de las Galerías de Imágenes ocultas.**

- **GALERÍA 1:** la desbloqueas si terminas con el Banco de Datos al 50%.
- **GALERÍA 2:** Banco de Datos al 100%.
- **GALERÍA 3:** termina el juego en el modo difícil (se desbloquea al terminártelo).
- **GALERÍA 4:** termina el juego con el 100% de objetos en tu poder.

1- Fragata de los piratas: El Accidente

3


4


5


OBJETOS Y SU LOCALIZACIÓN

OBJETOS QUE PUEDES CONSEGUIR	LOCALIZACIÓN
Mapa de la nave	Estación del Mapa

Esta es básicamente una **fase de entrenamiento.** En ella te puedes familiarices con los controles y con el equipo de nuestra protagonista.

En cuanto Samus llegue a la nave pirata pulsa START y lee las instrucciones de manejo de su equipamiento básico. Para empezar, enfrente de ti **verás unos interruptores rojos sobre los que podrás practicar el disparo del Rayo** y desactivar un campo de energía [3]. En cuanto el campo baje, **escanea el interruptor** que activa los siguientes seis interruptores y repite la operación.

Dentro de la nave pirata el camino no tiene pérdida, pero **tienes que usar el Visor de Escaneo para abrir accesos y acumular datos** [4]. En cuanto entres en la Estación del Mapa, transfórmate en **Morfosfera** y **entra por el hueco que te lleva hasta el mapa de la zona** [5].

Después de la Estación de Guardado está el Núcleo del reactor. Aquí espera el primer jefe, un monstruoso parásito resultado de los experimentos genéticos de los Piratas Espaciales. Al derrotarlo **tendrás 7 minutos para escapar de la nave.** Tranquilo, aunque vayas despacito no tendrás problemas en llegar a la salida, especialmente si consultas el mapa de vez en cuando. Pero ten cuidado, porque después del accidente en el ascensor, **todo el equipamiento de Samus habrá dejado de funcionar.**

EL ENEMIGO FINAL

PARÁSITO REINA

A esta bestia, y a todas con las que te enfrentes a partir de ahora, debes escanearla para tener una nueva entrada en el Banco de Datos. Así averiguarás que su punto débil está en la boca.

Para derrotarla, esquiva los rayos de sus fauces, usa el botón L para fijar el blanco y muévete alrededor con el Stick y el botón B para saltar. Cuando veas una abertura en el campo de energía, usa el Rayo Recarga y será historia en pocos impactos.



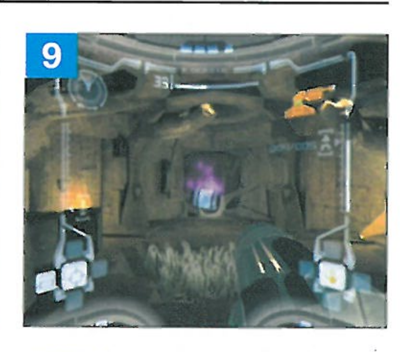
Parásito hembra. Su aspecto responde a la mejora genética.

2- Superficie de Tallon: El lanzamisiles

6


7


8


9


OBJETOS Y SU LOCALIZACIÓN

OBJETOS QUE PUEDES CONSEGUIR	LOCALIZACIÓN
Lanzamisiles	Nido-tótem (Ruinas Chozo)
Tanque de Energía	Acceso al ascensor norte (Ruinas Chozo)

Samus está en la superficie del planeta Tallon IV. Después del accidente en el ascensor **todo su equipamiento, excepto el Rayo, ha dejado de funcionar.** Por eso nuestra tarea principal durante el resto del juego será **encontrar todo el equipamiento** que hay esparcido por Tallon IV para que podamos salvar el planeta y eliminar toda la colonia de Piratas Espaciales.

Aunque te puedes dar un garbeo por el Lugar de aterrizaje y escanear algunas especies, la primera tarea de Samus es tomar la puerta que hay justo a su derecha nada más salir de la nave [6]. Cuando estés en el **Cañón de Tallon** avanza por la parte inferior y sal por la puerta que hay a ras de suelo. Finalmente llegarás al ascensor que lleva al **Oeste de las Ruinas Chozo** [7].

En cuanto entres en las ruinas recibirás un indicio de actividad sísmica en el **Nido-tótem.** La ruta para llegar hasta allí es sencilla. Atraviesa la Plaza Principal y, después de cargarte unos cuantos Escarabajos, sal por la puerta que hay al fondo a la izquierda. Avanza hasta el Vivero en ruinas y no olvides **salvar la partida en la Estación de Guardado** que hay en esta sala.

Si avanzas por el único camino posible, finalmente llegarás al **Nido-tótem.** Aquí tienes que derrotar al **Mecavispero** y conseguir el Lanzamisiles que has venido a buscar [8]. Después avanza hasta la puerta que ves frente a ti, dispara un misil para abrirla y recoge **el primer Tanque de Energía** [9].

Recuerda que a lo largo del juego podrás hacerte con un total de **14 Tanques de Energía.** No dejes ni uno si no quieres tener problemas con los jefes finales.

EL ENEMIGO FINAL

MECAVISPERO

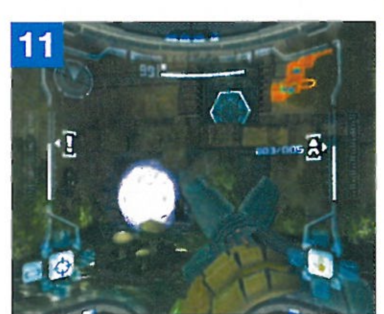
Elimina cada oleada de avispas y dispara al puerto de acceso del robot que queda enfrente. Girará y soltará otra oleada. Repite la operación hasta que dañes el último puerto de acceso y el Mecavispero quedará destruido.



3- Mapa de Ruinas



10



11

OBJETOS Y SU LOCALIZACIÓN

OBJETOS QUE PUEDES CONSEGUIR	LOCALIZACIÓN
Mapa de las Ruinas Chozo	Galería en ruinas (Ruinas Chozo)
Expansión de Misiles	Galería en ruinas (Ruinas Chozo).

Después de hacerte con el Lanzamisiles **pon rumbo a la Estación de Guardado que hay en el Vivero en ruinas.** En el camino de vuelta párate en la **Galería en ruinas** y dispara un misil a la puerta que queda justo a tu derecha. Dentro te podrás hacer con el **mapa completo de las Ruinas Chozo** [10].

Si pulsas el Botón Z durante la partida, podrás consultar el **mapa de la región** en la que nos encontramos en este momento. A menos que Samus haya descargado el mapa de una región en concreto en una ESTACIÓN DEL MAPA, **sólo aparecerán las áreas que haya explorado.** Sin embargo, cuando descargue el mapa, las salas por las que ya haya pasado aparecerán en naranja, mientras que las que queden por explorar estarán coloreadas en azul. Fíjate que los cuadrados que aparecen en el mapa son salidas que indican el tipo de arma que debe usarse para abrir las puertas.

Si antes de salir de la **Galería en ruinas** escaneas uno los muros, encontrarás una grieta a la que puedes lanzar un misil [11]. En el hueco que abres **hallarás una Expansión de Misiles.**

4- La Morfosfera



12



13

OBJETOS Y SU LOCALIZACIÓN

OBJETOS QUE PUEDES CONSEGUIR	LOCALIZACIÓN
Morfosfera	Cúpula en ruinas (Ruinas Chozo)

Guarda la partida en la estación que hay en el **Vivero en ruinas** y dirígete a la **Plaza principal.** Hay una puerta que necesita unos misiles para poder abrirse [12]. Una vez hecho, avanza hasta la **Cúpula en ruinas.**

Para conseguir la Morfosfera, primero tienes que desintegrar a toda una horda de Escarabajos con el Rayo. Muévete rápido y dispara aún más veloz [13]. Procura **reservar los misiles para cuando te enfrentes al Escarabajo Metalizado** porque si no, puede que te dé dolor de cabeza. Cuando consigas la Morfosfera usa la tubería para salir de la **Cúpula en ruinas** y salva la partida.

EL ENEMIGO FINAL

ESCARABAJO METALIZADO

El punto débil de este jefe está en su cola roja. Usa el botón L para apuntar y muévete con el stick, pero sobre todo no pares de darle toques al botón B para colocarte rápidamente a su espalda.

En cuanto tengas a tiro la cola, dispárale todas las ráfagas que puedas. Pero si lo que prefieres es acabar rápido, entonces tendrás que tirar de los misiles. A este coleóptero volverás a encontrarlo patrullando por la Plaza principal.

5- Bombas para la Morfosfera



14



15

OBJETOS Y SU LOCALIZACIÓN

OBJETOS QUE PUEDES CONSEGUIR	LOCALIZACIÓN
Bomba de la Morfosfera	Cúpula ardiente (ruinas Chozo)
Expansión de Misiles	Cúpula ardiente (Ruinas Chozo)
Tanque de energía	Horno (Ruinas Chozo)

Vuelve a la **Plaza principal** y sube al puente que forman los troncos. Al cruzar, verás una puerta por la que sales al **Acceso a la fuente en ruinas.** Continúa avanzando hasta la **Fuente en ruinas.**

Sal de la **Fuente en ruinas** por la puerta de la izquierda [14]. Vamos al **Arboreto,** la sala con un árbol en el centro. De aquí salimos por la puerta que hay frente a la de entrada.

La siguiente es la **Sala de reunión** (hay una Estación de Guardado). Aquí hay que saltar sobre las plataformas hasta llegar a un hueco en lo alto. Transfórmate en Morfosfera, cruza el pasadizo y sal por la puerta que ves entre unos faros rojos.

En el **Núcleo de energía** avanza por el pasillo de la izquierda y sal por la tubería que lleva a la **Cúpula ardiente.** Aquí tienes que combatir contra el **Zángano Incinerador** (en el recuadro te decimos cómo) para conseguir las Bombas. Úsalas en el muro [15] para obtener **una nueva Expansión de Misiles.**

De regreso a la Estación de Guardado, párate en el Núcleo de energía y **observa al Sapo de piedra del pasillo.** Entonces transfórmate en Morfosfera y, cuando te trague, usa una bomba para destrozarlo.

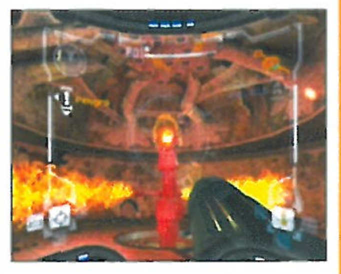
A continuación ves un **interruptor que se activa con las bombas** de la Morfosfera. Sigue la animación, activa dos interruptores más y recoge el Tanque de Energía del Horno.

EL ENEMIGO FINAL

EL ZÁNGANO INCINERADOR

Te ataca con dos lanzallamas, que también usa para que salgan del avispero un nuevo tipo de avispas guerreras. ¡Escanéalas!

Ahora usa el botón L para fijar el blanco y gira alrededor del Zángano Incinerador. En cuanto veas que en lo alto aparece una luz roja, no pares de disparar porque es su punto débil.



El robot parará de vez en cuando para sacar más avispas.

6- Rayo Recarga







OBJETOS Y SU LOCALIZACIÓN

OBJETOS QUE PUEDES CONSEGUIR	LOCALIZACIÓN
Rayo Recarga	Pasillo acuático (Ruinas Chozo)
Dos Expansiones de Misiles	Acceso al pasillo acuático y Dinamo (ruinas Chozo)

Para nuestra siguiente misión salimos de la Sala de reunión por la puerta que hay justo enfrente de la Estación de Guardado, y **entramos en el Acceso al pasillo acuático.** Aquí, si disparas un misil al muro que hay a la izquierda del agua tóxica, dejarás al descubierto una **nueva Expansión de Misiles.**

En el Pasillo acuático está el **Rayo Recarga,** pero para hacerte con él necesitas **escanear cuatro símbolos rúnicos** que abrirán la puerta que hay al final del lago a la derecha.

Para localizar los símbolos rúnicos haz lo siguiente:

1. Sube a la **plataforma que hay nada más entrar** y gírate hacia la puerta para ver el primer símbolo rúnico [16].

2. Empieza a saltar sobre las **plataformas** que hay a ras del agua. En el **suelo de la que tiene los Gorros Vipéreos** encontrarás el segundo símbolo rúnico.

3. Sigue saltando sobre las plataformas que hay sobre el agua tóxica, y en el **muro que hay al final a la derecha** encontrarás el tercero.

4. Para localizar el cuarto símbolo tienes que **saltar sobre las plataformas que hay en la parte superior** y que llevan a la puerta que esconde el Rayo Recarga. En el muro de la izquierda que hay junto a la puerta te darás de bruces con él [17].

Después de activar los cuatro símbolos rúnicos, tienes que dirigirte a la puerta y **activar el quinto símbolo que hay en el centro.** Una vez abierta la puerta, podrás saltar a recoger el Rayo Recarga, el ítem más preciado de esta fase.

Una vez con él en tu poder, mira a tu izquierda. Sí, justo antes del primer Eyon, hay un bonito agujero obstruido. ¿Cómo desbloquearlo? Nada más fácil que utilizar las Bombas de la Morfosfera [18].

A continuación, avanza por la tubería y **continúa tu camino hasta la Dinamo.** En esta sala, a la derecha, hay una estructura metálica que puedes derribar con un misil para dejar al descubierto una **nueva Expansión de Misiles.** Ahora, por fin, toca salvar la partida.

7- El Traje Climático





OBJETOS Y SU LOCALIZACIÓN

OBJETOS QUE PUEDES CONSEGUIR	LOCALIZACIÓN
Traje Climático	Cámara Solar
Tres Expansiones de Misiles	Panteón, Galería en ruinas y Vivero en ruinas
Tanque de Energía	Acceso a la plaza

Ahora tenemos que ir a ver qué ocurre en la **Cámara Solar,** así que consulta el mapa y dirígete al Arboreto. Una vez allí, sal por la puerta que hay arriba del todo. Pero antes, tienes que **activar cuatro símbolos rúnicos** situados en los siguientes lugares:

1. Bajo las malas hierbas rojas que hay justo debajo del puente de madera. Ahí está el primero.

2. En el **tronco del árbol,** al comienzo del puente de madera.

3. Transfórmate en Morfosfera y **rueda por la cornisa que hay frente al tronco.** Usa las bombas para romper las cajas que te impiden avanzar. Observa el muro, y a tu izquierda, verás el siguiente símbolo rúnico [19]. Vamos a por el cuarto.

4. Lo encuentras en el **tronco del árbol,** justo enfrente de la puerta que pretendemos abrir.

Cuando actives el último símbolo, dirígete a la puerta que acabas de abrir y, transformado en Morfosfera, usa las bombas para tirar el muro que obstruye el camino. Avanza hasta la Cámara Solar y prepárate para un **combate complicado contra Flaahgra, la planta mutante** responsable del envenenamiento del agua en las ruinas. Cuando todo termine, haz que **Samus se ponga el Traje Climático** [20].

Sal de la Cámara Solar por la única puerta que está abierta y avanza sin miedo hasta el Ascensor (hacia el norte) de las **cavernas Magmoor,** pero no bajes por él. Continúa por la puerta que hay a tu izquierda y avanza hasta el **Panteón.** Aquí ves una estructura metálica en cuyo interior hay una Expansión de Misiles. En uno de los lados de la estructura hay tres mecanismos de cierre que permiten el acceso. Para abrirlos, usa las bombas de la Morfosfera. Fíjate que para llegar al cierre más alto es suficiente con hacer explotar varias bombas seguidas.

Tras recoger la Expansión de Misiles avanza hasta la Plaza principal y recoge otro **Tanque de Energía.** Regresa a la Estación de Guardado que hay en el Vivero en ruinas. En el camino puedes recoger una Expansión de Misiles en un agujero de la Galería en ruinas, y otra más en el mismo Vivero en ruinas.

EL ENEMIGO FINAL

FLAAHGRA

La estrategia para acabar con ella es simple. Fija el blanco utilizando el botón L y gira a su alrededor esquivando sus ataques. Cuando le aciertes con un misil o con un rayo cargado, Flaahgra quedará atontada. Ese es el momento que debes aprovechar para tirar los discos que le dan la energía.

El combate tiene cuatro fases y en cada una hay que tirar los discos que rodean a Flaahgra. Cuando caigan todos, la criatura caerá al suelo y retraerá sus tentáculos dejando al descubierto el sistema de raíces, precisamente su punto débil. Cada vez que esto ocurra, transfórmate en Morfosfera y usa las bombas en uno de los tubos para destruir parte de su sistema de raíces.



Fija el blanco, usa misiles para atontarla y no pares de girar.

8- La Turbosfera: del calor al frío





OBJETOS Y SU LOCALIZACIÓN

OBJETOS QUE PUEDES CONSEGUIR	LOCALIZACIÓN
Expansión de Misiles	Cueva de almacenamiento (Cavernas Magmoor)
Tanque de Energía	Túnel del ascensor A (Cavernas Magmoor)
Turbosfera	Cañón de Phendrana (Phendrana)

Ha llegado el momento de usar el Ascensor hacia el norte de las cavernas Magmoor y bajar a explorar un nuevo mundo. Poco después de empezar la exploración, en la parte central del El Sendero del Magma, está la **Estación de Guardado A.**

En esta primera visita a las Cavernas Magmoor vas a encontrar nuevas especies que no debes dejar de escanear. En el **Lago de lava,** por ejemplo, **están las Magmoor,** unas serpientes de fuego a las que podrás eliminar usando un par de veces el Rayo Recarga [21]. Como nuestro próximo objetivo no está en las Cavernas Magmoor, sino en Phendrana, caminaremos todo recto hasta llegar a Estación de control para tomar la salida superior hacia el Ascensor que nos lleva al norte de Phendrana. En el camino puedes recoger las siguientes mejoras:

- En la **Cueva de los Triclops,** a la derecha, hay una puerta que te lleva a la Expansión de Misiles de la Caverna de almacenamiento. Para llegar hasta aquí tienes que meterte por una tubería (ojo: está un poco escondida) y esquivar a los Triclops que hay bajo la rejilla metálica.
- Cuando llegues a la Estación de control sube al puente para salir por la primera puerta que hay en la parte superior. Entrarás en el Túnel del ascensor, lugar en el que, si eres muy hábil usando el **doble salto bomba,** podrás encaramarte a las plataformas que hay en la parte superior para recoger un nuevo Tanque de Energía. Pero bueno, como lo normal es que todos los intentos que hagas por coger el tanque no van a funcionar, mejor déjalo para más adelante.

En cuanto entres en las **Orillas de Phendrana ve a la Estación de Guardado** que hay al fondo y salva la partida. Por lo que pueda pasar.

En las Orillas de Phendrana hay un túnel que está bloqueado por una rejilla [22]. Deshazte de ella usando un misil y escanea el mecanismo que hay en el interior. La puerta de la parte superior se abrirá, con lo que podrás avanzar hasta el Pasaje superior para volver otra vez a las Orillas de Phendrana. No hace falta que te enfrentes a las Crías de Sheegoth, aunque las veas.

De regreso a las Orillas de Phendrana verás que a tu izquierda hay otra puerta que te lleva hasta la Entrada a las ruinas. Cruza esta sala, olvídate de los Bombu Pulsión por ahora y avanza hasta el Oeste de las ruinas de hielo. Aquí, abre la puerta de la derecha usando un misil, sal por ella y camina hasta el Cañón de Phendrana.

En el Cañón de Phendrana está la Turbosfera. Pero lo primero que debes hacer es eliminar a la **Cría de Sheegoth** para que deje de incordiar. Utiliza para ello la misma estrategia que contra el Escarabajo Metalizado y **lánzale misiles en la espalda** [23]. Después, escanea el interruptor de la derecha para alinear las plataformas y salta de una a otra hasta hacerte con la Turbosfera.

Después de salir del Cañón de Phendrana, vuelve a las Orillas de Phendrana y guarda la partida.

9- Botas de Salto Espacial: regreso a nave





OBJETOS Y SU LOCALIZACIÓN

OBJETOS QUE PUEDES CONSEGUIR	LOCALIZACIÓN
Tres Expansiones de Misiles	Orillas candentes (Cavernas Magmoor), Túnel del ascensor B y Lugar de aterrizaje (Superficie de Tallon)
Botas de Salto Espacial	Nicho (Superficie de Tallon)

Vuelve al ascensor y baja otra vez a las Cavernas Magmoor. Camina hasta la Estación de Control y sal por la puerta que hay en la parte de abajo (y que en nuestra primera visita dejamos de lado). Por este camino llegas a las **Orillas Candentes,** una sala en la que hay otra **Expansión de Misiles.** Para hacerte con ella, basta con transformarte en Morfosfera y subir a una pasarela en la que, sin pérdida posible, la encontrarás [24].

Después de la Orillas candentes encontrarás el Ascensor hacia el oeste de la Superficie de Tallon. Cuando estés en la Superficie de Tallon avanza hasta el Túnel del ascensor B y lánzate debajo del puente de piedra para encontrar otra Expansión de Misiles.

Cuando llegues al Cañón de Tallon, gira a la izquierda y elimina a los Escarabajos que salen del suelo. Fíjate que, aquí, **el suelo está curvado** y por eso es un lugar ideal para utilizar la Turbosfera e impulsarse hasta la plataforma superior. La técnica para llegar hasta ella consiste en **cargar la Turbosfera cuando está en vertical** y soltar cuando estás en el suelo.

Después de salir por la puerta superior que hay en el Cañón de Tallon, llegarás al Barranco y finalmente saldrás en el **Lugar de aterrizaje**. Ten cuidado y no saltes hacia la nave o tendrás que repetir el camino. Lo que hay que hacer es girar a la izquierda y, procurando no caerse, avanzar por las plataformas de piedra hasta una puerta que hay junto a unas flores rojas. Has llegado al **Nicho** [25], la **sala en la que encontrarás las Botas de Salto Espacial.**

Ahora sal del Nicho y salta hacia la nave, pero antes de salvar la partida puedes recoger **otra Expansión de Misiles** que hay detrás de la nave, dentro de un agujero [26].

10- El Rayo de Ondas







OBJETOS Y SU LOCALIZACIÓN

OBJETOS QUE PUEDES CONSEGUIR	LOCALIZACIÓN
Rayo de Ondas	Capilla de los ancianos (Phendrana)

Estamos en la Superficie de Tallon y tenemos que **regresar a Phendrana para recoger la siguiente mejora.** Así que vuelve al ascensor y baja de nuevo a las Cavernas Magmoor. De nuevo en las cavernas tienes que dirigirte a la Estación de control y subir en el ascensor que lleva a Phendrana.

De nuevo en las Orillas de Phendrana lo que tienes que hacer es **usar las flamantes BOTAS DE SALTO ESPACIAL** y saltar sobre la plataforma flotante que hay cerca del edificio [27]. Cuando llegues al **Templo de hielo Chozo** encontrarás a un **bebé Sheegoth** y de paso unas cuantas plataformas por las que tendrás que ascender.

Arriba del todo hay otra sala y al fondo una estatua con las manos congeladas [28]. Antes de llegar a la estatua, en el muro de la derecha, encontrarás el **busto de un Chamán Chozo y detrás un interruptor.** Lanza un misil sobre el busto y usa la Morfosfera para activar el interruptor que abre la puerta del fondo.

Finalmente hemos llegado a la **Capilla de los ancianos.** Allí, para **conseguir el Rayo de Ondas tienes que eliminar a cuatro bebés Sheegoth [28] y a un Sheegoth adulto.** Cuando todo termine, coge el Rayo de ondas y úsalo en el camino de vuelta hacia la Estación de Guardado de las Orillas de Phendrana para acabar con los Bombu de Pulsión [29] y los Bombu Ruptor. El Rayo de Ondas es muy efectivo contra cierto tipo de enemigos y más potente si ya tienes en tu poder el Rayo Recarga.

EL ENEMIGO FINAL

SHEEGOTH

Después de escanear al Sheegoth de la Capilla de los ancianos, descubrirás que el muy bicho tiene dos puntos débiles. Uno está en su boca y el otro en su vientre.

La estrategia más simple e ingeniosa para acabar con esta bestia consiste en usar la Morfosfera, colocarse entre sus patas y explotar las bombas. Aunque el animalito intentará pisarte cada vez que te pongas debajo, no te preocupes demasiado porque necesitarás hacer esta maniobra muy pocas veces para ver como cae al suelo finalmente, fruto de los impactos.

Ándate con ojo porque no has acabado con todos los Sheegoth. Muy pronto volverás a ver otros, así que recuerda la estrategia porque es realmente efectiva.



Los Sheegoth son invulnerables a la mayoría de las armas de rayo.

11- El Supermisil







OBJETOS Y SU LOCALIZACIÓN

OBJETOS QUE PUEDES CONSEGUIR	LOCALIZACIÓN
Tanque de Energía	Área desolada (Phendrana)
Mapa de la zona	Estación del Mapa (Phendrana)
Supermisil	Observatorio (Phendrana)

Desde las **Orillas de Phendrana** ve al **Oeste de las ruinas de hielo,** pero esta vez sal por la puerta que abre el **Rayo de Ondas.** Para hacerlo tienes que subir por las plataformas de la derecha y cuando veas una estalactita, dispárale un misil para desprenderla. Ya puedes cruzar hasta la puerta mencionada.

Avanza hasta el **Área desolada** y tanto a tu izquierda como a tu derecha verás **rotogeneradores.** Si usas la característica turbo de la Morfosfera [30], **abrirás unas tuberías que hay en lo alto.**

Ahora salta hasta el conector de la Morfosfera y úsalo para que suba el nivel del agua. Después, salta hasta la tubería que ves en la pared de enfrente y entra por ella para recoger un nuevo **Tanque de Energía.**

Vuelve a subir el nivel del agua y salta hasta la puerta que se abre con un misil. Aquí encontrarás la **Estación de Guardado B.**

Sal del **Oeste de las ruinas de hielo** por la puerta que abre el Rayo de Ondas y, tachán, te las ves en tu **primer encuentro con un Pirata Espacial.** Avanza hasta la **Entrada al área de investigación** y no dudes en utilizar los misiles contra los piratas que intentan detenerte [31]. Cuando acabes con todos podrás entrar en la sala de la derecha y **recoger al mapa de la zona.**

Cuando llegues al **Observatorio** tendrás que resolver un pequeño puzzle. Lo primero que hay que hacer es escanear el interruptor que hay abajo y usar la Morfosfera en dos conectores estándar que verás sobre las plataformas. A continuación **usa la Turbosfera en los cuatro rotogeneradores de abajo** y de esta manera activarás el **holograma del sistema solar en el que está Tallon IV [32]. En lo alto del proyector encontrarás los Supermisiles.**

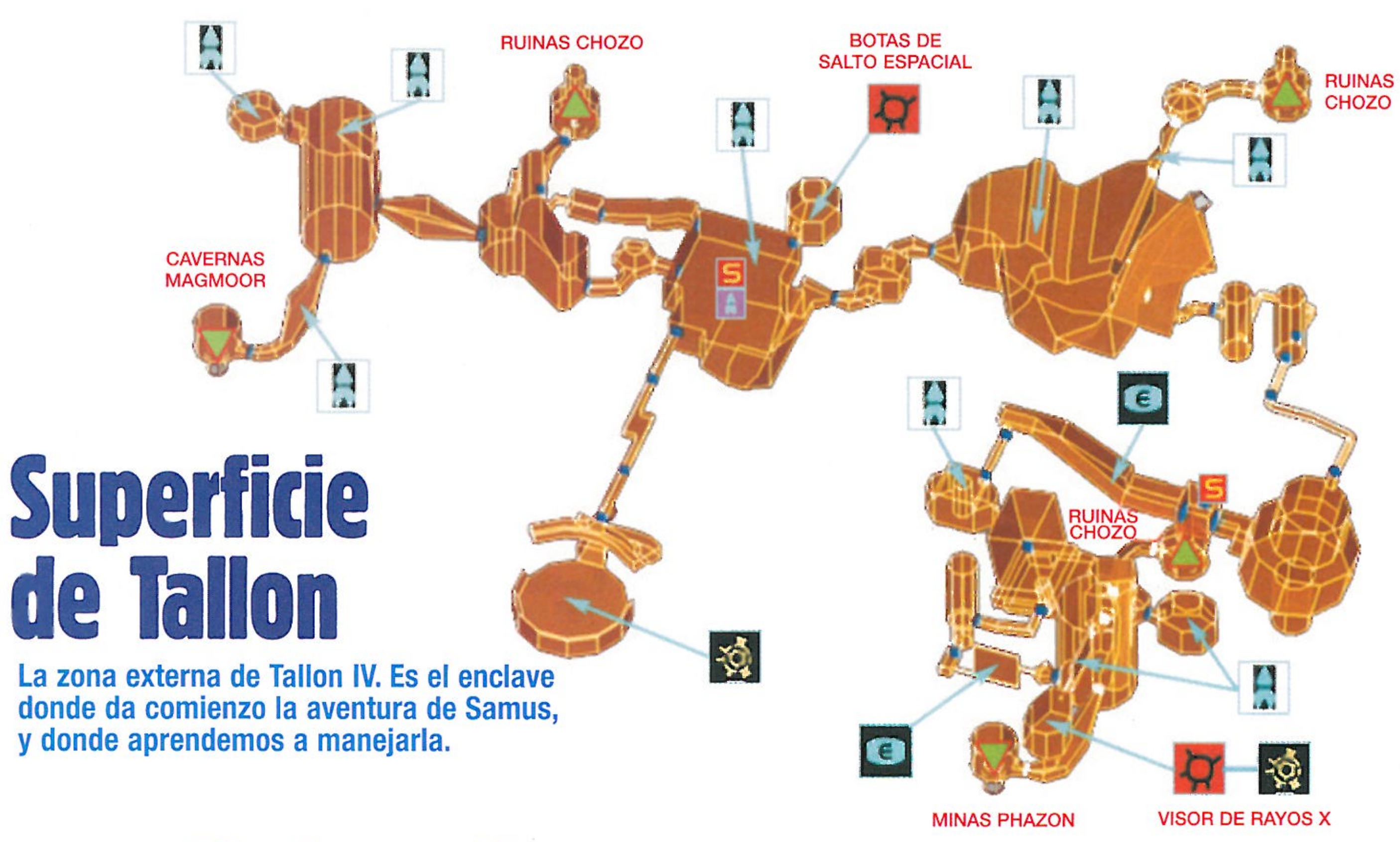
Finalmente, guarda la partida en la **Estación de Guardado que hay en lo alto del Observatorio** y prepárate para la siguiente misión. Eso será en el próximo número. Hasta entonces.

Mapas de Tallon IV

Completamos esta primera entrega con los mapas del juego y la distribución de todos los objetos que debes recoger. Muchos de ellos sólo podrás cogerlos tras haber conseguido alguna mejora de traje o ampliación de arma, así que, sigue el orden de los textos y no te preocupes, que no se quedarán ahí.

Superficie de Tallon

La zona externa de Tallon IV. Es el enclave donde da comienzo la aventura de Samus, y donde aprendemos a manejarla.



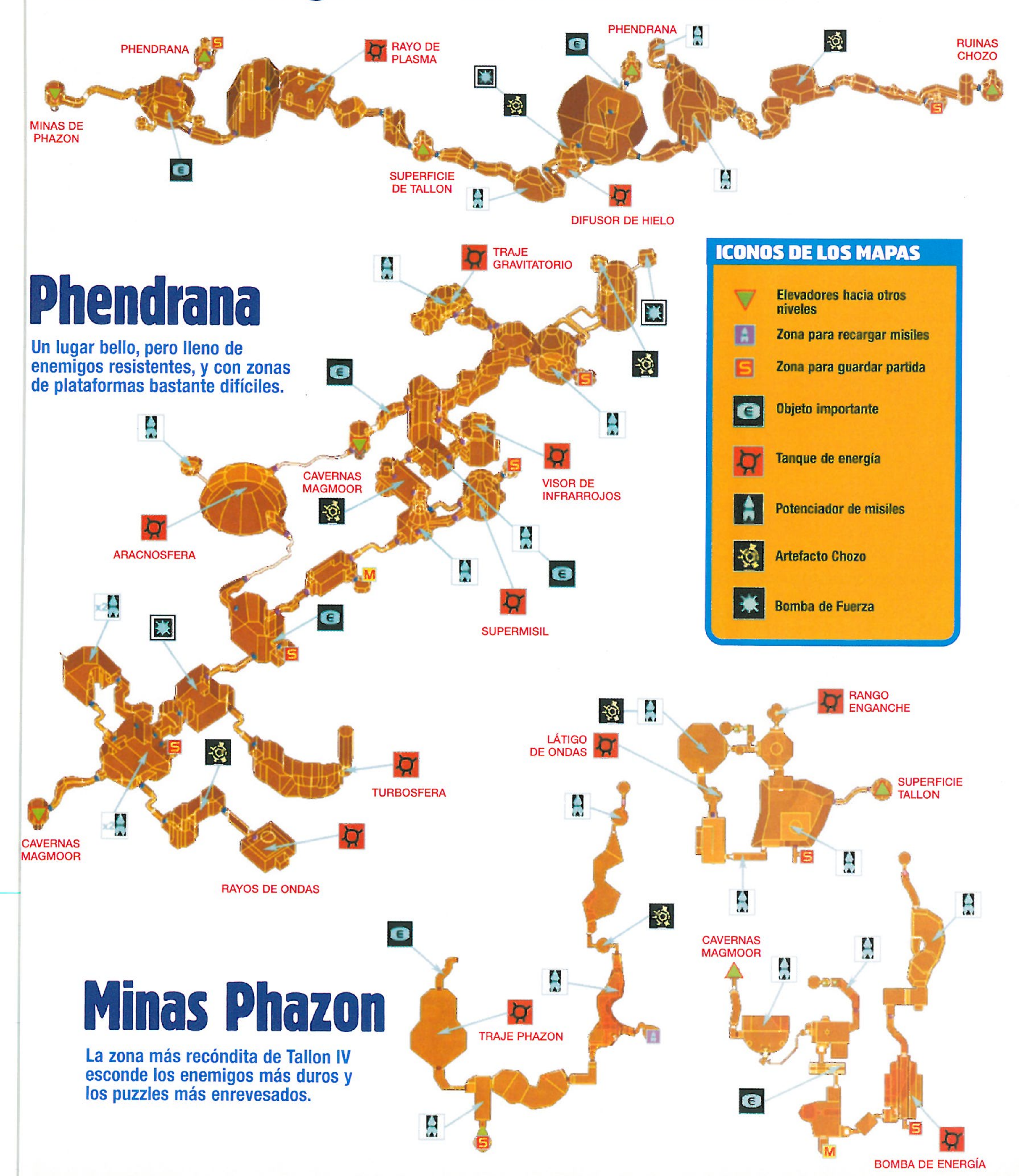
Ruinas Chozo

Las edificaciones de la civilización Chozo han quedado reducidas a estos laberínticos parajes. Sus escritos nos vendrán de perlas.



Cavernas Magmoor

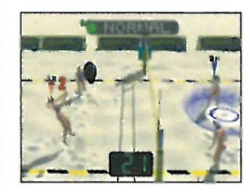
La lava incandescente inunda las cavernas, así que, en esta zona de Tallon IV, habrá que entrar con una armadura resistente al calor.



GAMECUBE

ATV QUAD POWER RACING 2
Todos los pilotos: Introduce BUBBA como nombre.
Todos los ATVs: GENERALLEE.
Todos los circuitos: ROADKILL.
Todos los "tricks": FIDDLERSELBOW.
Estadísticas al máximo: GINGHAM.
Champs: REDROOSTER.
Desafíos: DOUBLEBARREL.
Bonus ATVs: Completa el entrenamiento básico y el de "tricks" de ATV's para desbloquear el ATV Dimension y ATV Viper.
Consigue el ATC: Gana más de ocho carreras en arcade para el ATV ATC.

BEACH SPIKERS
Vestimenta a lo Daytona: Introduce "DAYTONA" para acceder a los uniformes 107 y 108.
Fighting Vipers: Escribe "FVIPERS" para los uniformes 109 y 110; pelo 75; cara 51.
Space Channel 5: Introduce "ARAKATA" para desbloquear los uniformes 111, 112, y 113; pelo 76; y cara 52.
Phantasy Star Online 2: Con "PHANTA2" pillas los uniformes 114 y 115; pelo 77; y cara 53.
Sega: "OHTORII" para uniformes 116 y 117.
Virtua Cops: Escribe "JUSTICE" para los uniformes 105 y 106; y las gafas 94.



BMX XXX
Seleccionar nivel: XXX RATED CHEAT en el menú códigos.
Seleccionar pantalla: Escribe MASS HYSTERIA.
Amish Boy: Escribe ELECTRICITYBAD o I LOVE WOOD.
Todas las bicis: Escribe 65 SWEET RIDES.
Visión nocturna: Escribe 3RD SOG.
Modo hueco: Escribe FLUFFYBUNNY en el menú de códigos.
Modo fantasma: Escribe GHOSTCONTROL en el menú de códigos.
Modo super accidente: Escribe HEAVYPETTING.
Modo piel verde: Escribe MAKEMEANGRY.
Más caña: Escribe Z AXIS en el menú.
Todas las secuencias de animación: Escribe-CHAMPAGNE ROOM.

BOMBERMAN GENERATION
Grupo de Opciones A y B: Completa el juego en modo normal para desbloquear la opción "Grupo A/B". En el grupo A, tendréis acceso a los ítems básicos. En el B, a los avanzados. Además, las trampas de los escenarios variarán.

BURNOUT 2: POINT OF IMPACT
Invulnerabilidad: Haz todos los campeonatos de Grand Prix con oro.
Runaway: Completa el modo Crash con oro.
Carrera libre: Completa el campeonato Custom.
Campeonato Custom: Consigue todos los oros en todas las carreras y la primera posición en todos los campeonatos.
Eclipse 1997 y Focus SVT 2001: Completa dos veces el campeonato Custom con la mayor puntuación posible.

CRASH BANDICOOT: WRATH OF CORTEX
Final alternativo: Recolecta 46 gemas durante todo el juego.

DIE HARD: VENDETTA
Invulnerabilidad: Pulsa L, R, L, R, L, R, L, R en el menú principal.
Seleccionar Nivel: Pulsa X, Y, Z(2), X, Y, Z(2).
Tiempo de Héroe ilimitado: Presiona B, X, Y, Z, L, R.
Cabezones: Pulsa R(2), L, R.
Cabecillas: Pulsa L(2), R, L.



DR. MUTO
Invencibilidad: Introduce NECROSCI como código.
Todos los "gadgets": TINKERTOY.
Transformaciones secretas: Introduce LOGGLOGG.
Todas las transformaciones: EUREKA.
Ver las secuencias FMV: Introduce HOTTICKET.
Súper final: BUZZOFF.

EVOLUTION SKATEBOARDING
Jugar como Solid Snake: Completa el juego al 100% (pilla todas las monedas) con todos los personajes.

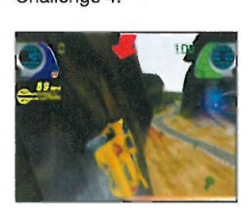
FIFA 2003
Estadio de Seul: Gana la copa internacional para desbloquear este estadio.
Estadio Stade: Gana el campeonato de clubes.

FIREBLADE
Minijuego francotirador: Completa la campaña 1.
Minijuego cañón EMP: Completa la campaña 2.
Minijuegode "botivaca": Completa la campaña 3.
Minijuego asesinato: Completa la campaña 4.

GAUNTLET DARK LEGACY
Invencibilidad: Introduce INVULN como nombre.
Super tiro permanente con arco largo: Escribe SSHOTS.
Invisibilidad: 000000.
Visión rayos X: PEEKI.
Turbo permanente: PURPLE.
Triple Tiro permanente: Introduce MENAGE.
Tiro reflector: Introduce REFLEX como nombre.
Tener siempre nueve pociones y las llaves: Introduce ALLFUL.
10.000 monedas de oro por nivel: 10000K.

GODZILLA
Modo trucos: Presiona L + B + R en el menú principal. Ahora suéltalos en este orden: B, R, L.
Todos los monstruos excepto Orga: Introduce 696924.
Jugar como Orga: Introduce 202412

HOT WHEELS: VELOCITY X
Todos los coches: Consigue 11 bonus por acrobacias mientras completas el Challenge 8.
Todos los mundos: Encuentra la llave escondida mientras completas el Challenge 18.
Todos los ítems: Derriba 30 barriles en Challenge 7.
Aumentar laser: Completa el Challenge 18 en nivel muy difícil.
Munición ilimitada: Derriba 50 barriles en el Challenge 18.
Salud ilimitada: Derriba 179 barriles durante el Challenge 17.
Turbo infinito: Recoge 8 Zappers al completar el Challenge 4.



JAMES BOND 007: NIGHTFIRE
Modo trucos: Para activarlos, edita tu perfil actual o crea uno nuevo. Necesitarás una tarjeta de memoria con espacio. En el menú de configuración de tu perfil, accede a la opción "desbloquear trucos" e introduce el que más te guste. Guardar después tu configuración.
Seleccionar nivel: PASSPORT
Todas las opciones y modos multi-jugador: GAMEROOM.
Todos los personajes en multi-jugador: PARTY.

SUPERMAN: SHADOW OF APOKOLIPS

Código maestro: Introduce I WANT IT ALL como código en el menú opciones.
Super poder ilimitado: Introduce JUICED UP.
Super poder a "0": Escribe JOR EL.
Salud ilimitada: FIRST AID.
Cámara lenta: SLOW MOTION.
Todas las biografías: INTERVIEW.
Todas las secuencias: POPCORN.
Sin límite de tiempo: STOP THE CLOCK.
Dificultad extra difícil: NAILS
Clark Kent: SECRET IDENTITY.
Jugar como Parasite: FEELING DRAINED.
Modo explorar Metrópolis: WANDERER.
Extras: FEATURE.
Extras en Explorar Metrópolis: CREEP.
Modo "película muda": RETRO.
Controles invertidos: SUPERMAN.
Créditos alternativos: SGKEL351.

X-MEN 2



Seccionar nivel y desafíos: Presiona B, X, B, Y, B, X, L, R, Z en el menú principal.
Todos los uniformes a tu disposición: Pulsa B, X, B, Y (3), L (2), Z.
Todos los archivos de Cerebro y FMVs: Pulsa B, X, B, Y (3), R (2), Z.
Menú trucos: Presiona B (2), X (2), Y (2), X (2), L (2), R (2), Z. Pausa el juego y es tuyo.

LEGENDS OF WRESTLING 2
Andy Kaufman: Selecciona el modo "career" y escoge a Jerry Lawler como luchador. Gana a Andy Kaufman para desbloquearlo en la tienda.
Owen Hart: Selecciona el modo "career" y escoge Bret Hart como luchador. Completa el modo "career" con él para desbloquear a Owen Hart.
Monedas verdes ilimitadas: Completa el modo "career" con todos los luchadores.

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE
Modo balas de plata: Introduce SILVERSHOT como contraseña en el menú opciones. Una luz verde confirmará que lo has hecho bien. Elige la opción "Secretos" para activar/desactivar este truco y los demás.
Modo granada rubber: BOUNCE de password.
Modo zoom: Introduce SUPERSHOT. Con ello todas las armas poseerán mira telescópica.
Super condecoración: Completa el juego con medalla de oro en todas las misiones para recibir la medalla al valor de EA.
Misión 2: Introduce EAGLE como contraseña.
Misión 3: HAWK.
Misión 4: PARROT.
Misión 5: DOVE.
Misión 6: TOUCAN.
Completar la misión con oro: SEAGULL.
Modo cabezas: Escribe HEADSUP.



METROID PRIME
Resetear durante la partida: Mantén Start + B + X tres segundos.
Metroid de NES: Necesitas Metroid Fusion de GBA y el cable Link de Game Cube. Completa el juego de GBA y sálvalo. Conecta tu portátil a la Game Cube y podrás jugar a Metroid de NES.
Modo chungo: Debes terminar el juego en modo normal.



MONSTRUOS, S.A.
Personajes alternativos: Completa el juego para poder cambiar de personaje. Mantén L + R y pulsa Y para acceder a la pantalla de selección.

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE
Fatalities
Para realizar los fatalities debes de mantenerte en el estilo fatality.
- **Bo Rai Cho:** Atrás(3), Abajo, X.
- **Johnny Cage:** Atrás, Adelante(2), Abajo, Y.
- **Kano:** Adelante, Arriba(2), Abajo, B.
- **Kenshi:** Adelante, Atrás, Adelante, Abajo, A.
- **Kung Lao:** Abajo, Arriba, Atrás, A.
- **Li Mei:** Adelante(2), Abajo, Adelante, X.
- **Mavado:** Atrás(2), Arriba(2), B.
- **Quan Chi:** Atrás(2), Adelante, Atrás, A.
- **Scorpion:** Atrás(2), Abajo, Atrás + X.
- **Shang Tsung:** Arriba,

Abajo, Arriba, Abajo, Y.
- **Sonya:** Atrás, Adelante (2), Abajo, Y.
- **Sub Zero:** Atrás, Adelante(2), Abajo, A.
- **Cyrax:** Adelante(2), Arriba, Y.
- **Drahmin:** Atrás, Adelante(2), Abajo, A.
- **Frost:** Adelante, Atrás, Arriba, Abajo, B.
- **Hsu Hao:** Adelante, Atrás, Abajo, Abajo, Y.
- **Jax:** Abajo, Adelante (2), Abajo, Y.
- **Kitana:** Abajo, Arriba, Adelante(2), Y.
- **Nitara:** Arriba(2), Adelante, B.
- **Raiden:** Atrás, Adelante(3), A.
- **Reptile:** Arriba (3), Adelante, A.



NBA 2K3

MODO TRUCOS

Dentro del menú opciones selecciona "Gameplay". Mantén pulsados Izquierda en la cruceta, y derecha en el stic izquierdo y pulsa Start.

- **Equipos de bonus:** Escribe MEGASTARS y tendrás a los equipos "Sega Sports", "Visual Concepts" y "Team 2K2". Disfrútalos.
- **Gráficos duotono:** Introduce DUOTONE. Verás al personaje que controles a todo color, mientras el resto de la pantalla, tanto jugadores como escenario, permanece en un triste blanco y negro.
- **Basura en las calles:** Introduce SPRINGER y verás que en la cancha de calle aparece basura por doquier.

NBA STREET VOL. 2

MODO TRUCOS

Estos códigos debes introducirlos en la pantalla de versus, antes de empezar el juego. Pulsa la dirección apropiada en la cruceta.

- **Uniformes variados:** Introduce Canasta, Zapato, Megáfono, Megáfono.
- **Uniformes auténticos:** Canasta, Zapato, Cartel, Cartel.
- **No auto replays:** Cartel, Cartel, Cartel, Cartel.
- **Aros explosivos:** Cartel, Cartel, Cartel, Megáfono.
- **Pelota ABA:** Canasta, Canasta, Turntable, Zapato.
- **Pelota Nufx:** Canasta, Canasta, Back Board, Megáfono.
- **Pelota EA Big:** Canasta, Canasta, Megáfono, Turntable.
- **Pelota de playa:** Canasta, Canasta, Turntable, Turntable.
- **Pelota Medicinal:** Canasta, Canasta, Zapato, Zapato.
- **Pelota de fútbol:** Canasta, Canasta, Megáfono, Megáfono.
- **Jugadores enanos:** Zapato, Zapato, Zapato, Turntable.
- **Cabezones:** Zapato, Zapato, Zapato, Backboard.
- **Turbo ilimitado:** Turntable, Zapato, Zapato, Canasta.
- **Manos locas:** Zapato, Backboard, Turntable, Canasta.



NFL 2K3

Golpe poderoso: Pulsa L + R cerca de tu oponente. Úsalo para abrirte paso en la defensa.

Jugadores populares: Crea un jugador nuevo y bautízale con uno de estos nombres para escuchar comentarios durante el partido.
- **Bill Clinton.**
- **Barry Sanders.**

SEGA SOCCER SLAM

Modo cabezudos: En la pantalla de título, pulsa R, L, ARRIBA, ARRIBA,Y, Y

Toques Maestros: Presiona, también en la pantalla de título, L, R, ARRIBA, ARRIBA, X, Y.

Caja negra: Pulsa R, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ABAJO, X, X.

Turbo infinito: Presiona L, R, DERECHA, ARRIBA, X, X.

Modo "Power": Pulsa L, R, IZQUIERDA, DERECHA, Y, Y.

Jugar con ocho balones: Con R, DERECHA, ARRIBA, ARRIBA, Y, Y.

Desbloquear todos los equipos: Presiona X, Y, ABAJO, ABAJO, ABAJO, ABAJO.

Desbloquear todos los ítems: Pulsa IZQUIERDA, X, IZQUIERDA, X, IZQUIERDA.

Todos los estadios: Pulsa R, R, DERECHA, DERECHA, ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, X, X. Podrás jugar en todos los campos del juego.

SUPER MONKEY BALL 2

Niveles de bonus: Elige la dificultad "beginner" y completa los 10 niveles del primer mundo sin continuar. Así ganarás 10 niveles más. Selecciona la dificultad "advanced" y completa los 30 niveles de los mundos 2, 3 y 4 sin continuar. Desbloquearás otras 10 fases más. Ahora selecciona el modo "expert" y completa los 50 niveles de los otros cinco mundos sin continuar. Desbloquearás 10 fases más para "expert". Conseguirás algunos niveles extras si completas el modo "challenge" sin perder ninguna vida.

Dificultad maestra: Selecciona la dificultad "expert" y completa los 50 niveles de los mundos 5, 6, 7, 8, 9 y 10. Además de acabar los 10 niveles de bonus. Todo ello sin continuar.

X-MEN: NEXT DIMENSION

Código maestro: Pulsa Arriba (2), Abajo (2), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, A, B, Start (2) en el menú principal.

"Supers" infinitos: Pulsa Arriba (2), Abajo (2), A, X, A, X en el menú principal.

Jugar como Bastion: Completa el juego en modo historia con Magneto sin perder ningún combate hasta enfrentarte a Bastion. Derrótalo para añadirlo a tu plantilla.

Jugar como Bishop: Completa el modo arcade con Gambito.

Jugar como Blob: Completa el juego en modo arcade con Bishop.

Jugar como Psylocke: Completa el juego en arcade con Bestia.

Jugar como Dark Phoenix: Complétalo en modo arcade con Phoenix para desbloquear a Dark Phoenix. También puedes finalizar el modo historia con Magneto.

Jugar como Pyro: Complétalo en modo arcade con Dark Phoenix, en los tres niveles de dificultad existentes.

Jugar como Centinela A: Complétalo en modo arcade con Ciclope.

Jugar como Centinela B: Gana 20 combates en survival.

GAME BOY ADVANCE

AGGRESSIVE INLINE

Todos los patinadores y niveles: Introduce la secuencia L, L, B, B, R, R, L, R en la pantalla del título. ¡Hala, a darle!



BUBBLE BOBBLE OLD & NEW

Modo Super: Escoge un juego guardado y accede al menú de título de Bubble Bobble New. Presiona Derecha, R, Izquierda, L, Select, R, Select, L. El modo Super transformará los fondos de los escenarios, los enemigos e inclusó variará el final. Repite para volver al modo normal.

Bonus: Introduce uno de estos nombres cuando consigas un récord. Al comenzar una nueva partida, verás unos efectos guays.

- **Beer mug:** KTT
- **Flamingo:** STR
- **Fork:** SEX
- **Knife:** ...
- **Octopus:** TAK
- **Soda:** YSH

CRASH BANDICOOT XS

Turbo: Completa el juego para desbloquear el turbo. Con L lo activas.

Doble Salto: Derrota a N. Gin en el segundo nivel.

Super voltereta: Recoge todos los items del juego.

Tornado: Derrota a Tiny en el tercer nivel.

Nivel extra: Completa el juego al 100%. Comienza otra vez, y gana de nuevo a todos los jefes finales.

CRASH BANDICOOT 2: N-TRANCED

Niveles y modos secretos: Conecta el juego a otra GBA que tenga Crash Bandicoot: The Huge Adventure.

Nivel de Bonus: Completa al 100% el juego con las gemas y cristales. Finaliza el nivel de bonus para tener el 101%.

CT: SPECIAL FORCES

Personajes muy especiales: Pon "0202" como contraseña.

Passwords

Nivel	Password
Nivel 2	1608
Nivel 3	2111
Final	1705

Códigos especiales:

- **KNGHTSFR.** Llaves.
- **LMSPLLNG.** Mapas.
- **THRBLDNS.** Armas.
- **NDCRSDRT.** Munición.
- **HLGNDSBR.**Salud.
- **NFTRWLLH.** Pasar de nivel. Accede a la pantalla del mapa y pulsa Select para activarlo.
- **S X N.** Modo dios.



DINOTOPIA

Seleccionar nivel: Pulsa esta secuencia en la pantalla de título: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, A, Izquierda, Derecha, B. Pulsa Start y mira los créditos. Espera a que acaben y te encontrarás en un complejo con difrentes escaleras. Cada una te llevará a un nivel distinto.

DOOM 2

Modo Dios: Pausa el juego. Mantén L + R y presiona A (2), B, A (5).

Desactivar modo Dios: De la misma manera pero A (2), B, A, B (4).

Mapa de la CPU: Mantén L+R, y presiona B, A (7).

Traje antiradiaciones: Presiona B (2), A (6).

Invulnerabilidad: Prueba con B (3), A (5).

Berserk: B, A, B, A (5)

Todas las armas, Ítems y llaves: A, B(2), A(5).

DOWNFORCE

Códigos

- **Modo Intermedio, pista oculta y coche oculto:** Introduce el código 63068.
- **Modo Experto, pista y coche ocultos:** código 45120.
- **Modo Intermedio y coche oculto:** 32906.
- **Modo Intermedio:** 41966.



EXTREME GHOSTBUSTERS

¡Ahí van passwords para todos los niveles!

GRAN EDIFICIO

- **El Vestíbulo:** HGBNL14VJ
- **Los Pasillos:** WQSNWP28C
- **Las Oficinas:** MQ5XWP08W
- **Jefe final del nivel:** 7MDXSF40V

TEATRO ESTRELLA DE BROADWAY

- **De Camino:** CPK4KJR80
- **En los Bastidores:** *5SNK448K
- **Bola Etérea:** 3QC8L4/61
- **En el Escenario:** CQ90L4T6J
- **Jefe de final del nivel:** BQ8NR436

CEMENTERIO

- **De Camino:** 77LXST80S
- **El Pasillo Principal:** 67L8STV09
- **La Cripta:** 6J7XNTN0K
- **Cerca del Inframundo:** GJWJPFM02

MUSEO BOTÁNICO

- **De camino:** C2QNR4J6J
- **El guía:** CQQ0RJL61
- **Carnívoros:** CQB0R4 T6W
- **Confrontación Final:** K3 / SSLMG2
- **Jefe de final del nivel:** SRH4TL8GV

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

All-Stars africanos: Gana la copa internacional con cualquier equipo africano.

All-Stars americanos: Gana con cualquier equipo americano.

All-Stars asiáticos: Gana con cualquier equipo asiático.

All-Stars europeos: Gana con cualquier equipo europeo.

All-Stars mundiales: Gana con cualquier equipo.

MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND

Modo Dios: Introduce MODEDEDIEU o MODEDOUX como password para ser invencible y pasearte por el juego.

Nlivel	Passwords
Nivel 1	DOSSARD
Nivel 2	CUBIQUE
Nivel 3	CHEMIN
Nivel 4	BLONDEUR
Nivel 5	BLESSER
Nivel 6	AVOCAT
Nivel 7	AFFINER
Nivel 8	LAINE
Nivel 9	MESCLUN
Nivel 10	NORME
Nivel 11	ORNER
Nivel 12	PENNE
Nivel 13	QUELQUE
Nivel 14	REPOSE
Nivel 15	SALIFIER
Nivel 16	TROPIQUE
Nivel 17	VOTATION

MEDABOTS AX

Gang Rubberobo: Después de vencer a todos tus contrincantes en el torneo Medabot, espera a que acaben los créditos. Verás que alguien te roba el trofeo. Entonces podrás retar al Rubberobo Gang en los lugares normales (la factoría, el bosque, etc.) y conseguir sus Medaparts. Hay lugares en los que te encontrarás a los cuatro capitanes Rubberobo. Seaslug, uno de ellos, utiliza el Megaemperor, que tiene un poder de disparo y una armadura bestiales.

Arcbeetle: Tras vencer a los Rubberobos, conseguirás a Arcbeetle, el Medabot de Space Fighter X. La parte de la cabeza sólo se usa dos veces por combate.

Victorias fáciles: Durante una batalla, ve a una esquina superior y pulsa Abajo para cargar el especial. Una vez lleno, pulsa Select junto a tu rival para hacerle pupita de la buena. Repítelo las veces que sea necesario para dejarle K.O.

A volar: Puedes usar las Medaparts Red Tail o Wanafly Legs. En las peleas, pulsa dos veces arriba con alguna de ellas equipada para volar por el escenario. Para bajar, pulsa dos veces abajo.



MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

Fatalities

Para realizar los fatalities recuerda que debes estar en modo fatality. Para ello pulsa L y, a continuación, Atrás, Abajo, Adelante, A.

- **Frost:** Pulsa Abajo (2), A.
- **Jax:** Pulsa Arriba (2), A.
- **Kano:** Pulsa Atrás (2), Adelante, A.
- **Kenshi:** Pulsa Abajo(2), B.
- **Kitana:** Pulsa Abajo, Arriba, A.
- **Kung Lao:** Pulsa Adelante, Atrás, B.
- **Li Mei:** Pulsa Abajo, Arriba, A.
- **Quan Chi:** Pulsa Atrás (2), A.
- **Scorpion:** Pulsa Adelante, Atrás, A.
- **Shang Tsung:** Pulsa Arriba, Abajo, Arriba, A.
- **Frost:** Pulsa Abajo (2), L.
- **Jax:** Pulsa Adelante(2), L.
- **Kenshi:** Pulsa Abajo, Atrás, L.
- **Kitana:** Pulsa Abajo, Arriba, L.
- **Kung Lao:** Pulsa Adelante, Atrás, L.
- **Li Mei:** Pulsa Arriba (2), L.
- **Quan Chi:** Pulsa Atrás, Adelante, Izquierda.
- **Scorpion:** Pulsa Atrás (2), L.
- **Sonya:** Pulsa Abajo, Adelante, L.
- **Sub-Zero:** Pulsa Arriba, Abajo, L.
- **Sonya:** Pulsa Atrás (2), B.
- **Sub-Zero:** Pulsa Arriba (2), A.



NINJA COP

Dificultad máxima: Simplemente, que ya es, completa el juego en dificultad normal.

Niveles contrarreloj: Para desbloquear un nivel en modo contra el tiempo, sólo deberás completar el homónimo en el modo historia.

RAYMAN 3

Niveles de bonus: Más "linkamientos" (no, nada de Link, es cosa de cable conexión). Conecta la GB Advance con Rayman 3 a la versión de GameCube para desbloquear 10 niveles de bonus.

SHINING SOUL

Modo avanzado: Completa el juego con un jugador para desbloquear el modo avanzado. Cuando lo vuelvas a jugar, el nivel de dificultad aumentará notablemente, así que, a ello.

SONIC ADVANCE 2

Jugar con Cream: Completa el nivel Leaf Forest como Sonic.

Jugar con Tails: Ahora haz lo mismo con el nivel Music Plant como Sonic.

Jugar con Knuckles: Completa el nivel Sky Canyon como Sonic.

Jugar con Amy: Basta con completar el juego con todas las emeraldas de caos (7) como Cream, Knuckles, Sonic, y Tails.

Jardín Chao: Completa el juego con todas las emeraldas del caos (7) con cualquier personaje.

Nivel de Bonus: Completa el juego con todas las esmeraldas (7) con Amy, Cream, Knuckles, Sonic, y Tails



SPONGEBOB: LA MEDUSA SALTARINA

Seleccionar nivel: Introduce **9??92?** como passsword para desbloquear todos los niveles, 8 iconos más y el 100% de "Dubloons" en todos las fases.

- Para obtener lo mismo en dificultad fácil, introduce **???91?**
- Y para difícil **???92?**

Passwords

- Walking the Plankton: BBBDBN
- Muscle Beach: GW5XB5
- It's A Jungle Out There : BBBBB5

SPYRO 2: SEASON OF FLAME

Vidas ilimitadas: Pulsa Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha (3), Arriba, Abajo, B en la pantalla de título.

Spyro Azul: Arriba (4), Abajo, Izquierda, Derecha, Abajo, B en la pantalla de título para ver al dragón azulado.



SUPERMAN

Passwords

Nivel	Password
Nivel 2	**Q#aaTa**
Nivel 3	**g#ab2o**
Nivel 4	**A#asAp**

X-MEN 2: LA VENGANZA DE LOBEZNO

Vestimenta alternativa: Presiona rápidamente en el menú principal: Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B y A.

SUPER MONKEY BALL JUNIOR

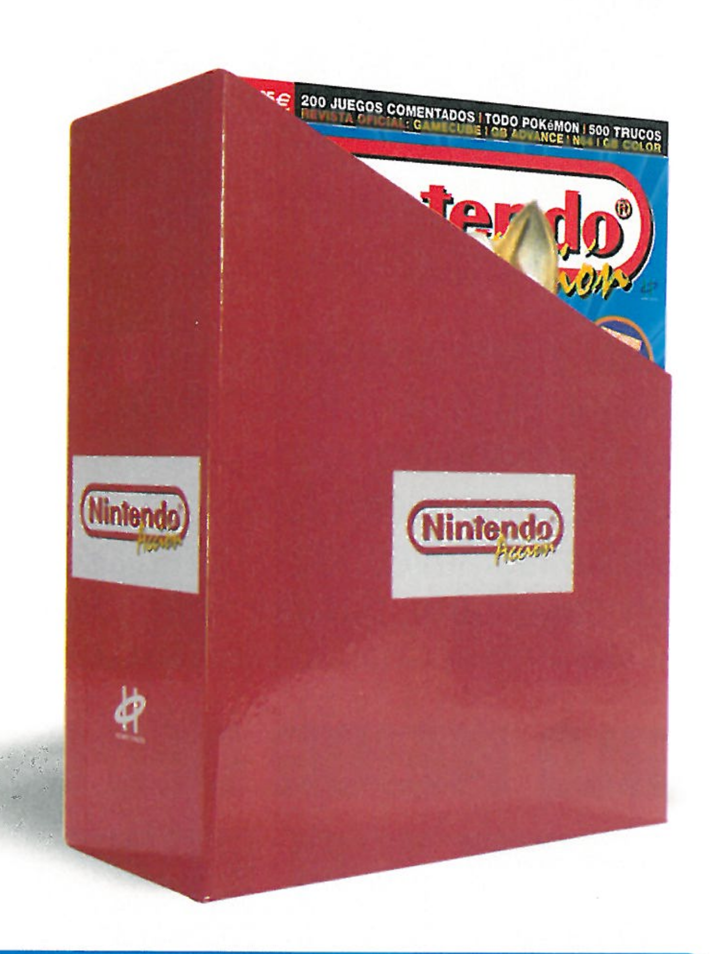
Si quieres sacar más partido a tu cartucho de monos "embolaos", prueba a pulsar las siguientes combinaciones de controles:

- **Código maestro:** Pulsa Abajo (2), Arriba (2), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B y A cuando aparezca "Press Start" en la pantalla de título.
- **Alta resolución:** Pulsa Izquierda (2), Derecha (2), Abajo (2) y A cuando aparezca "Press Start" en la pantalla de título. El juego funcionará más lento.
- **Curiosidad:** Presiona Arriba (2), Abajo (2), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B y A.

SUSCRÍBETE A Nintendo Acción

PAGA 10 NÚMEROS Y RECIBE 12

+ ESTE ARCHIVADOR POR SÓLO 29,50€



SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:

TELÉFONO
906 301 830
Coste llamada: 0,08 € + 0,28 €/min.
(Horario: 9h a 13h y de 15h a 18h de lunes a viernes)

FAX
902 151 798
(envía el cupón por fax)

@ E-mail
suscripcion@hobbypress.com

CORREO
Envía el cupón adjunto por correo a: Hobby Press S.A.
Apdo. 34 F.D.
20080 San Sebastián
(Guipúzcoa)

POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS

❑ Sí, deseo suscribirme a Nintendo Acción durante 12 números y pagar sólo 10 números (2,95€ x 10 = 29,50€, ahórrate 5,90€) más 5€ de gastos de envío y recibe de regalo un estuche archivador.

FORMA DE PAGO (Elige una de las 2 opciones)

❑ **DOMICILIACIÓN BANCARIA:** Les ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Hobby Press S.A.

Nombre y Apellidos del Titular ....

Cuenta Corriente ENTIDAD ___ AGENCIA ___ DC ___ Nº DE CUENTA ___

❑ **TARJETA DE CRÉDITO:** ○ **VISA** ○ **MASTER CARD** ○ **4B** ○ **EUROCARD** ○ **6000** **NÚMERO** ___ **CADUCIDAD** ___/___

Nombre/ Apellidos .... Fecha de Nacimiento .... Teléfono ....

Domicilio .... C. Postal (imprescindible) .... Localidad .... Provincia ....

E-Mail: ....

- Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos nº 17, 28040 Madrid
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.

FIRMA (Imprescindible en cualquier forma de pago)

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

¡¡Especial preview Pokémon Rubí y Zafiro!!

¡¡ESTÁN QUE MUERDEN!!

Rubí y Zafiro están a punto de llegar. En Nintendo Acción lo celebramos con una preview de las que hacen época. Con todas las novedades, pantallas en castellano, nuevas imágenes...



Starfox



De Mario Kart a Metal Gear the Twin Snakes; de Starfox a Metroid Prime 2; te enterarás de todo lo que se ha visto para tu consola Nintendo en el E3.



Llegó el momento que todos esperabais. Nuestros expertos se han recorrido el mundo de Hyrule de arriba abajo y se han comprometido a destapar todos sus secretos en una guía épica.

Y ADEMÁS...

- **GameCube a tope**. Las reviews de los juegos más calientes: **Enter the Matrix, V-Rally, The Hulk..**
- El mejor Rol que va a salir para tu Game Boy. **Golden Sun, Sword of Mana, Final Fantasy Tactics...**

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción:
Javier Domínguez (Jefe de sección)
Maquetación:
Miguel Alonso (Jefe de maquetación), Augusto Varela
Secretarias de Redacción:
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores: Oscar de Lera, Juan Carlos Herranz, Sergio Martín, Hécto Domínguez, Angel Guerrero, José Cobas, Aleix Ibars, Sergio Llorente, Marcos Luján Álvaro Lozano, J. P. Ordóñez, Daniel Alons



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Directora General: Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero
José Aristondo
Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos: Paola Procell
Directora de Marketing:
Desirée Muñoz
Director de Producción: Julio Iglesias
Jefa de Distribución y Suscripciones:
Virginia Cabezón
Coordinación de Producción:
Miguel Vigil
Departamento de Sistemas:
Javier del Val

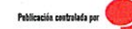
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director de Ventas: José E. Colino
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad:
Mónica Saldaña
E-mail: monicas@axelsp.com
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 11 13 15 . Fax: 902 12 04 48
nintendoaccion@hobbypress.es

Suscripciones: Telf. 906 301 830
Fax: 902 151 798
Distribución: Dispaña.
C/General Perón, 27 - 7ª planta
28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992



Publicación controlada por



Hobby Press es una empresa de **Axel Springer**

axel springer

MOVILFACE
TODOS LOS SERVICIOS PARA TU MÓVIL

Compatible con: NOKIA - SIEMENS - MOTOROLA - ERICSSON - ALCATEL - PHILIPS - SAGEM

Lista de TOP EXITOS

1. 8 Miles	RAP INTERNACIO.	966617
2. Lose Yourself	RAP INTERNACIO.	966507
3. Radikal	POP NACIONAL	966505
4. Fiesta Pagana	ROCK NACIONAL	966286
5. Zanarkand	DANCE/TECHNO	966512
6. Dime	EUROVISION	966623
7. Bring Me To Life	BSO DAREDEVIL	966637
8. Without Me	RAP INTERNACIO.	966186
9. El Ultimo Mohicano	CINE	965956
10. Jump	ROCK INTER.	966654

TONOS

■ = NOVEDAD

POP INTERNACIONAL
966475 Jenny From The Block
966733 American Life
966634 No Woman No Cry
966732 Man On A Mission
966494 Dilemma
966452 Die Another Day
966729 Can I Go Now
966288 All The Things She Said
966718 Surrender
965863 Tragedy
966708 Sing For The Moment
966252 Complicated
966692 Hidden Agenda
966687 Here It Comes Again

ROCK INTERNACIONAL
966731 We Want Peace
965822 In The End
966444 Master Of Puppets
966727 Feels Like Fire
965844 Stairway To Heaven
966712 The Bitter End
966674 Struggle
965881 Smells Like Teen Spirit
966709 Waiting On A Sunny Day
966544 Jump In The Fire
966698 The Hands That Built America
966203 By The Way

POP NACIONAL
966238 Color Esperanza
966730 Puedes Contar Conmigo
966472 Morenita
966721 Sueño Contigo
966719 Mírame
966635 Nunca Debí Enamorarme
966632 Porque Me Faltas Tú
966633 Estrella De Mar
966583 Ratones Coloraos
966702 Desvío Al Paraíso
966705 Bonito
966542 Amistad

ROCK NACIONAL
965544 Danza Del Fuego
966658 La Vida Sigue Igual
966289 El Gato López
966679 Flores Raras
966302 Molinos De Viento
966246 Jesucristo García

OPERACION TRIUNFO
966193 Lloraré Las Penas
966656 Quiero Perderme En Tu Cuerpo
966699 No Vuelvas
966219 Dígale
966598 El Centro De Mi Amor
966344 Dos Hombres Y Un Destino

VIDEOJUEGOS
966037 Comecocos (Pac-Man)
966413 Manic Miner
966416 Outrun
966410 Galaga
966420 Unreal Tournament
966415 Moon Cresta

CANCION ESPAÑOLA
966583 Ratones Coloraos
966717 La Vida Pasa Felizmente
966650 Ni Más Ni Menos
965706 Mi Carro

DANCE/TECHNO
966720 Y Qué Mal Bailas
966715 Cyberia
966443 Take A Trip
966300 Diabólica
966036 Anglia
966701 J'en Ai Marré!
966696 Daddy DJ
966306 Lethal Industry
966214 Flying Free
965865 Infected
966648 This Is My Sound

HIMNOS
966641 PP (Partido Popular)
966725 PSOE
965063 Real Madrid
965061 Valencia CF
966700 La Internacional Comunista
966666 El Novio De La Muerte
966352 El Segadors
965007 Himno Nacional De España

EXITOS TOP40
966560 Sámbame - POP NACIONAL
966601 Tu Es Foutu - DANCE/TECHNO
966646 Devuelveme A Mi Chica - POP NAC.
966661 Déjame Olvidarte - POP NACIONAL
966667 Lucifer - POP NACIONAL
966571 No Me Llames Iluso - POP NACIONAL
966642 Cada Vez Que Estoy Sin Ti - POP NAC.
966711 Somewhere I Belong - ROCK INTER.
966728 I Drove All Night - POP INTERNACIO.
966521 Antes Que Ver EL Sol - POP NACIONAL

CINE/TV
966264 La Muerte Tenía Un Precio - CINE
965852 La Guerra De Las Galaxias - CINE
966662 Heidi (Abuelito Dime Tú) - TV
966664 Había Una Vez - TV
966503 Bola De Dragón
965559 El Padrino - CINE
966675 Comando G - TV
966620 Mazinger Z
965002 Misión Imposible
966536 Shin Chan
965566 South Park

Licencia: SGAE Sociedad General de Autores y Editores SGAERMV&M/503/04/6014

TOP 10 IMAGENES








964768 · 964444 · 964812 · 964852 · 963846 · 964394 · 964647 · 964837 · 964788 · 964099

IMAGENES VERTICALES









964079 · 964784 · 963949 · 963960 · 964072 · 964073 · 963946 · 964087 · 964778 · 964779

Consigue una imagen, tono o logo de la manera más fácil:
1. Elige el Logo, Imagen o Tono que más te guste.
2. Llama al 906.886.672 desde cualquier teléfono fijo o móvil.
3. Indica el nº de referencia y el nº del móvil donde quieras recibirlo.

...y al momento lo tendrás en tu móvil!

Powered by Teamovil S.L. Apdo. Correos 276, 03590 Altea

IMAGENES

963927	964919	963832	964922	963703	964921	964191
964920	963963	964923	964866	964930	964863	964938
964860	964926	964859	964931	964870	964939	964850
964913	964845	964552	964811	964719	964800	964932
964426	964789	964404	964943	964243	964917	963799
964905	963746	964945	964875	964948	963908	964949
964765	964924	963841	964946	964504	964915	963838

LOGOS



960892	961133
960890	961189
961216	961204
961193	961218
961194	961178
961211	961213
961217	961206
961184	961219
961207	961032

SERVICIOS SMS VÁLIDOS PARA TODOS LOS MÓVILES Y OPERADORAS

Coste del mensaje 0,90 € + IVA

CHIQUI CHIQUI
JUEGO DE AVENTURA

Una chica te espera inquieta en su dormitorio...

Pero para llegar hasta ella tendrás que pasar por unas aventuras.

¿Serás capaz?

Envía CHIQUI196 al 7667 para empezar la aventura.

OJO! Si lo consigues tienes un premio seguro




Envía simplemente PIROPO196 al 7667 y seduce con los mejores piropos que existen en la tierra!

Prueba también diferentes categorías: DISTANCIA, GRACIOSO, VERDE, FEA,...

Ejemplo: PIROPO196 VERDE



Aburrido? Nunca te acuerdas de un buen chiste en el momento oportuno?

Envía CHISTE196 al 7667 y al instante puedes reirte con tus amigos/as. Prueba también las categorías: FEMINISTA, LEPE, BIN LADEN, VERDE,...

Ejemplo: CHISTE196 FEMINISTA

CYBER VIDENTE

Quieres saber TODO sobre tu horóscopo? Pregunta a nuestros CYBER-VIDENTES!

Ejemplos:
HORO196 soy libra me llevo bien con aries?
HORO196 soy acuario voy a encontrar novio?
HORO196 soy tauro encontrare trabajo?
...¡y envíalo al 7667!

Trivial – Juega y Gana!

Hay preguntas para todos: MÚSICA, DEPORTE, POLÍTICA, ARTE CIENCIA, CINE, HISTORIA Y OCIO.

Envía el texto TRIVIAL196 al 7667 y si pasas el nivel 5 tienes ...!PREMIO SEGURO!

Entrena tu cerebro y demuestra lo que sabes.



Sabías que las mujeres tienen más conexiones entre los hemisferios cerebrales y son más hábiles en el dominio de las emociones

Eres curioso/a? Entonces prueba este servicio! Envía ahora CUR196 al 7667 y recibirás curiosidades de todo el mundo en tu móvil.



GANAS DE INSULTAR?

Envía INSULTO196 al 7667 y deja cortado hasta al más chulillo con los insultos más ingeniosos. Prueba también las categorías: TU MADRE, FEOS, INTELIGENCIA, GORDOS,...

Ejemplo: INSULTO196 TU MADRE



Ligando con un/a ingles/a, examen de ingles, ... no importa! Tienes 25.000 palabras en ingles y castellano en tu móvil.

Envía simplemente TRADUCE196 PALABRA al 7667.

Ejemplos: TRADUCE196 CITA
TRADUCE196 APOINTMENT

SERVICIOS SMS VÁLIDOS PARA TODOS LOS MÓVILES Y OPERADORAS

Coste del mensaje 0,90 Euros + IVA

TANGA BEACH
JUEGO DE AVENTURA

Has tenido alguna aventura últimamente?

Aquí tienes la oportunidad de ligar o...;-)
Pero antes de poder decidirte por la negra, rubia o morena tendrás que pasar por unas aventuras...

Envía CARIBE196 al 7667 y mójate!

OJO! Si lo consigues tienes un premio seguro

EL PSICOPATA
JUEGO DE AVENTURA

Un Psicópata asesino está sembrando el terror en una misteriosa Mansión.

Como invitado de la joven dueña tendrás que acabar con él, usando tu valor y tu instinto de detective.

Si te atreves envía PSICO196 al 7667

OJO! Si lo consigues tienes un premio seguro

Llama al 906.886.672